POCKET GAMER

电子天下

掌机

零售价8.80元
2008年4期 Vol.98

全新栏目强硬推荐！

电玩避雷针 /PG 特工

真正游戏评说，真正拒绝烂游戏，「电玩避雷针」帮你从众雷区中安然走过；绝对行业内幕，绝对玩家角度，「PG 特工」为你悉数双周掌机市场动态！

影碟机 / 电脑两用

DVD

战神 HARD 难度 BOSS 战影象
怪物猎人 P2G 最新宣传影象
灵光守护者原声音乐
最新游戏试玩体验

特别策划

不被主角光环眷顾的人

做主角难，做配角更难！小编与你一起再次认识一下那些没有机会做主角的游戏人物！

彻底攻略

战神

奥林匹斯之链

灵光守护者 / 世界树迷宫2

精彩企划

良品的挑战

100 号特别纪念第 3 回

新作特报

怪物猎人 P2G/ 星海传说 2
鬼魂力量 创世纪 / 机战 OG 外传

ISSN 1672-8866
04>
9 771672 886049


新年全面改版
给你大惊喜
赠 卡娃依皮卡丘长型毛巾
口袋迷独家超值赠礼
结晶塔の帝王
赠 80页剧场版漫画
口袋迷珍藏品
口袋妖怪第一专门志★《口袋迷》编辑部、《掌机迷》编辑部、口袋妖怪网联手打造！
口袋迷 11
豪华版
赠 口袋大图鉴卡通帖纸A版
超大尺寸轻松收藏
珍珠钻石
赠 口袋迷精品DVD
精彩连载最新动画
全国上市
热卖中!!
豪华版定价
29.8元
接受邮购
口袋妖怪第一专门志★《口袋迷》编辑部、《掌机迷》编辑部、口袋妖怪网联手打造！
口袋迷 11
全国上市
热卖中!!
普通版定价
19.8元
接受邮购
赠 精美口袋方巾
电票可爱版
赠 大图鉴A版
轻松收藏轻松帖
赠 精品DVD
最新动画连载
邮购请注明“口袋迷11”（邮购免收邮资）邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部收
邮编：100011 联系电话：010-6447 2177/2180



PSP最强专门志

▶ 双DVD ▶ 爱PSP就买《iPSP》

▶ 上市热卖中 !! ▶ 14.8元

2008年度掌机盛宴
《NDS标准掌机典藏》

超厚！
320页
超大容量最全面内容收录
大容量**DVD**
典藏游戏实用软件满载
接受邮购



邮购地址：
北京东区安外
邮局75号信箱
邮购部（收）

邮购电话：
010-64472177
010-64472180

邮编：100011

邮购请注明“PSP标准掌机”，邮购免收邮资！

3月20日火热上市
超值定价19.80元

2008年度掌机盛宴
《PSP标准掌机典藏》



超厚！
320页
超大容量最全面内容收录
双DVD
典藏游戏实用软件满载
接受邮购

邮购地址：
北京东区安外
邮局75号信箱
邮购部（收）
邮购电话：
010-64472177
010-64472180
邮编：
100011
邮购请注明“PSP标准掌机”，邮购免收邮资！

3月20日火热上市
超值定价22.80元

杂志+DVD
总98期
2008年第4期



■战神 奥林匹斯之链

CONTENTS

全新栏目

New! 电玩避雷针……010
New! PG特工组……056

特别策划

不被主角光环选中的人……032



都说红花需要绿叶衬，在任何作品中都有主角和配角，配角通常都是衬托主角的。相对主角来说，配角的特点往往是多种多样的，而且在很多作品中，配角比主角可能都要出彩，往往给观众们留下了更深的印象。本文将介绍一些游戏中各色的配角们，也许他们比主角更加闪耀。

良品的挑战 New!

New! 大众高尔夫携带版2……096
New! 新超级马里奥兄弟……099
New! 超级马里奥A2……102
New! 马里奥与路易RPG 2×2……105

PG攻略战队

战神 奥林匹斯之链……108



期待God of War的玩家们终于可以欢呼庆祝《奥林匹斯之链》的降临了。作为PS系主机自2004年以来最优秀的3D动作游戏，《战神》在众多玩家的心目中一直是一座不可磨灭的丰碑，更是动作游戏玩家必玩的作品。如今这个系列的最新作终于在掌机上登场，再不play，更待何时！

灵光守护者……122



本作被玩家称为NDS上的《暗黑破坏神》，这款游戏拥有多个人物，多种职业。玩家可以根据自己的喜好来对角色进行培养。每个职业都有不同的发展方向，职业的技能也是可以自行分配的，值得一提的是技能点数能随便增减，十分方便。喜欢这种类型游戏的玩家别错过了。

世界树迷宫2 诸王的圣杯……134
灵魂编码……146

新闻中心

新闻中心……006
PG视点……012
PG排行榜……013
游戏新干线……028

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：8.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功
出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：郑佳鑫
编辑：暗凌、翔武、菜团、猴子、露琪
美术编辑：刘振伟
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

新作报道

怪物猎人P2ndG（PSP）…014
星海传说 二度进化（PSP）…016
鬼魂力量 创世纪（NDS）…018
噩梦骑士（NDS）…020
超级机器人大战OG传说（NDS）…024
晚霞的木工物语（PSP）…026
樱花大战 因为有你（NDS）…186

游戏评测团

太空侵略者 极限（PSP）…044
上帝也疯狂DS（NDS）…046
网球王子抽击 国王版（NDS）…048
数码宝贝冠军赛（NDS）…050

软硬兵团

掌上周边街…058
软硬件评测团…060

游戏单间

PSP绝对热点…052
NDS生活应援…054
口袋基地…064
青青牧场…068
头脑锻炼教室…074
狩人营地…076
勇者斗恶龙王国…082
最终幻想双周刊…084
高达黑历史…086
机战天空…088
口袋运动会…092
秘技侦探团…158
萌之乐园…160
贴图特搜队…178
疯模阵…180
三栖人地带…182
New！ 同人专场…188

PG吧

PG BAR…162
New！ 100号特别连载（3）…166
PG总动员…172
PG博客…174
游戏发售表…184
DVD内容导读…192

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现,则根据相关法律追究相关人员责任。

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问,对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询,敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题,请联系本刊发行部进行调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。

2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。

3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。

4、来稿不退，请投稿者自留底稿。

5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。

6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。

7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。

8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

招聘信息

编辑招聘要求：

1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn

SCE全球总经理Phil Harrison 宣布辞职！投身Infogrames门下重新开创Atari事业？

2008年2月25日，Sony电脑娱乐部门（SCE）的全球事业总经理Phil Harrison在这个为业界开创了2代辉煌的游戏公司服务了15年之后，宣布从该部门辞去现在所担任的全部职务，在辞职声明中，Harrison宣布自己的职务履行到2月29日为止。

1993年，Harrison进入刚成立不久的SCE之后，与立志开发游戏事业的同仁们一起将PlayStation这个游戏品牌推广到了全世界，并且使成为其继任天堂之后又一个在全球玩家心目中树立起不可磨灭的印象的成功主机。与久多良木健一样，Harrison见证了PlayStation的发展，在



↑Phil Harrison和久多良木健一样见证了PlayStation系主机诞生和辉煌的历史，又随着PS3的失利而广受责难，最后离开了SCE的舞台。

最辉煌的时代成为该主机的形象代言人，也在PlayStation 3发售之后随着该主机一起遭到了众多人的指摘。在前不久召开的游戏开发者大会上，Harrison依旧为PS3在任天堂的DS占领游戏市场的情况下如何应对而发表了自己的观点。而PS3在新一代主机大战竞争中处于不利态势的结果也使他像久多良木一样受到来自各方面的抨击，所以说今天他的辞职本来并不是令人惊奇的事情。然而，在PSP事业带动PS系主机从一年前艰难的冰河期开始恢复的时候，这位SCE的头面人物却突然离开，在时间上说，这件事显得有些突然。

当谈到在SCE工作的15年时，他说道："与Sony电脑娱乐一起相处的15年在我的人生中具有决定性的意义。对于整个PS家族的成员（指所有SCE的工作人员）来说，我对他们的支持、指导和友爱表示十分感激。能够服务于这样一个团体，每天受到激励，这对我来说是一种恩惠。我对于PlayStation取得的每一个成就感到自豪，也会在将来尽自己所能支持它。"

SCE的首席执行官平井一夫对他的评价是："作为一名SCE的创始员工，Phil在PlayStation在业界的发展和取得的成就背后，一直是一个关键性的角色。看到他离开是一件很难过的事情，但是我要对他做出的不可估量的贡献表示感谢，并且希望他在将来的事业中一帆风顺。"

在Harrison辞职之后，SCE总经理的工作目前由平井一夫兼任。在辞职消息公布之后的两天内，美国SCE对Harrison的离任发表了如下评论：

"在为SCE工作15年之后，Phil觉得现在是一个离开这里，接受新的挑战的时刻。平井一夫将接管SCE全球市场业务总经理的职位。Phil目前所参与的工作计划还在按照日程进行，每一个游戏以及工作项目都得到了幕后工作人员的大力支持，以确保其优秀的质量。我们希望Phil在今后的新事业中一切顺利。"

周昊	希望大家好好学习，早日可以考上理想的大学，才能好好玩游戏。
读者资料	男，18岁，上海市奉贤中学高三14班，201400，QQ：330962256

辞职事件引发连锁反应 SCE北美部门高层调整

就在Phil Harrison宣布辞职的时候，SCE美国分部也对自己的人事进行了调整。Robert Dyer、Ian Jackson和Sally Buchanan分别担任了美国SCE的出版关系部门、销售部门和人力资源部的副总经理。这些新任的部门首脑人物将在2008年3月到4月期间上任，他们的工作的执行情况将直接向美国SCE的总经理兼CEO Jack Tretton汇报。

Jack Tretton在谈到这三名新近提升的骨干人员时说道："Rob Dyer、Ian Jackson和Sally Buchanan已经在工作中证实了他们的策略领导和创新的能力，加上他们丰富的工作经验，这些人将十分适合组织内的工作。这三个职位对于SCEA来说也是十分重要的，他们带来的领导能力将使公司能够将工作聚焦在与重要客户的关系上，像我们的出版合作商、零售商，还有内部员工，我们将继续致力于从事2008年初由PlayStation家族为我们带来的新的富有动力的工作。"SCE高层的人事调整情况预示着公司在经营方面的态度。

Phil Harrison加入Infogrames 致力Atari品牌开发网络游戏

在2008年3月3日，Phil Harrison宣布从SCE全球事业部门总经理的位置上辞职过了只有一个星期之后，就开始了新的工作。这一次他受雇的工作部门是总部在欧洲的著名娱乐公司Infogrames，Atari是它的子公司之一。Harrison进入该公司之后，直接向新上任的CEO David Gardner报到。David Gardner以前曾经在EA工作，不久前才担任这个职位的。Infogrames在法国的总部发表声明称，他们二人将"成为转变后的公司的领导层的基础人物，Infogrames将在今后强化Atari这个游戏品牌，使之发展成一个领先于业界的网络游戏公司。"

"在此时加入Infogrames是一个绝佳的时刻，我将帮助他们重新塑造Atari这块游戏界传奇的品牌。"Harrison在到任之后说道，"随着游戏网络化的快速发展，我相信我们将有一个非常好的机遇来为全世界的玩家们创造出令人惊奇的网络游戏和虚拟的网络社区。"

目前Harrison的新职务是负责监察该集团所有的工作室的开发工作，以及负责推进集团的出版活动。他在Infogrames的董事会内也将享有一席之地。

SCE透露将推出PSP专属 PLAYSTATION Store下载服务

SCE于本届GDC的演讲中透露，未来将于PSP上提供专属PLAYSTATION Store网络下载服务，让PSP玩家不必通过PS3或PC，即可使用Wi-Fi无线网络上网，直接下载PLAYSTATION Store所提供的各式数字娱乐内容。

目前PSP玩家想要下载PLAYSTATION Store所提供的游戏、影片与桌布等数字内容时，必须通过PS3或PC上的PLAYSTATION Store接口来下载，并以USB连接线转存到PSP的记忆卡上，无法直接使用PSP来存取。

本次SCE于GDC2008的演讲中透露，未来将会在PSP上推出专属的PLAYSTATION Store服务，让PSP可通过Wi-Fi无线网络基地台上网存取PLAYSTATION Store，无须通过PS3/PC与USB连接线，即可直接购买与下载游戏影音等各式PSP专属数字内容。相关功能的推出时间与进一步细节尚待后续发表。

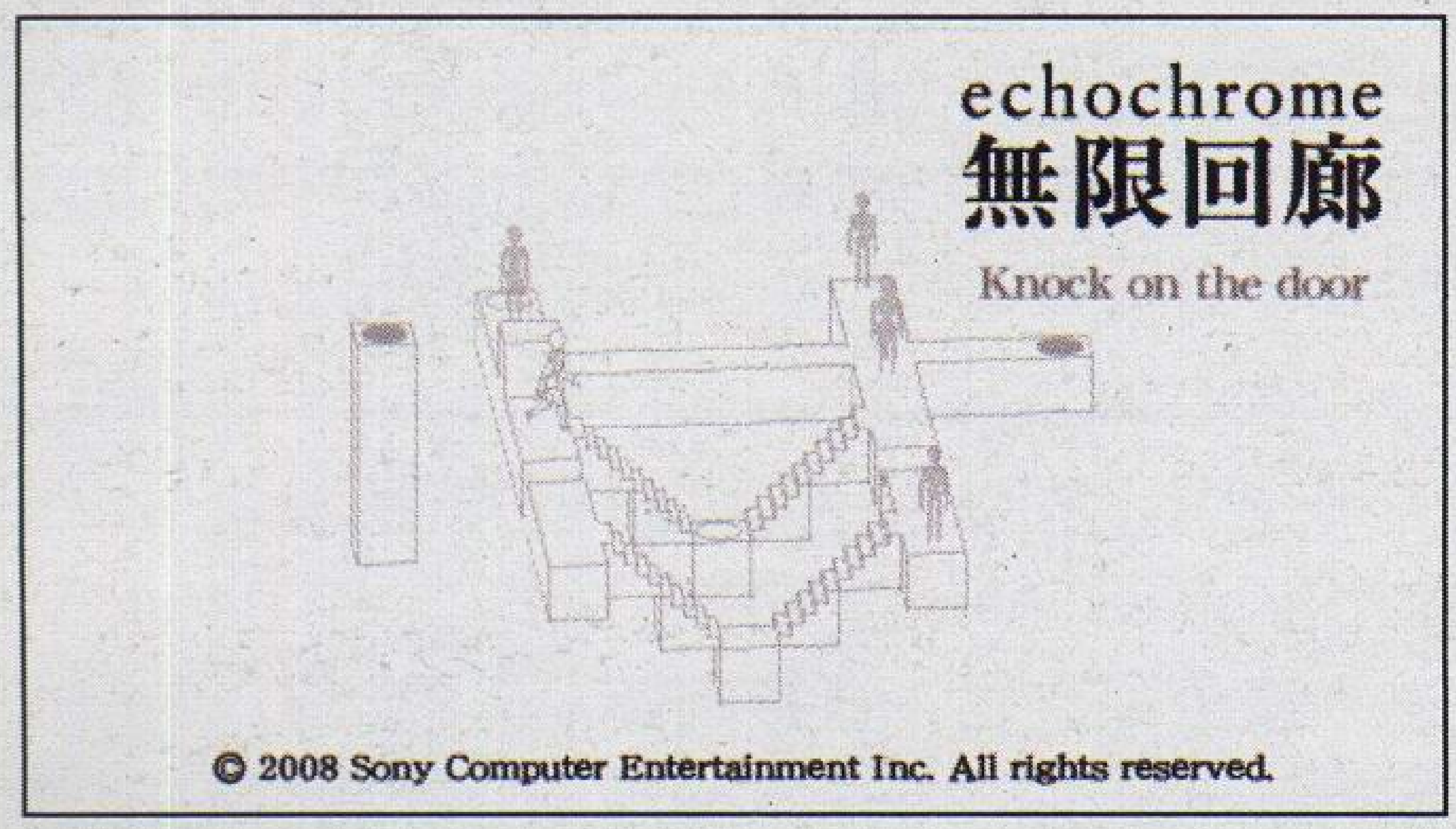


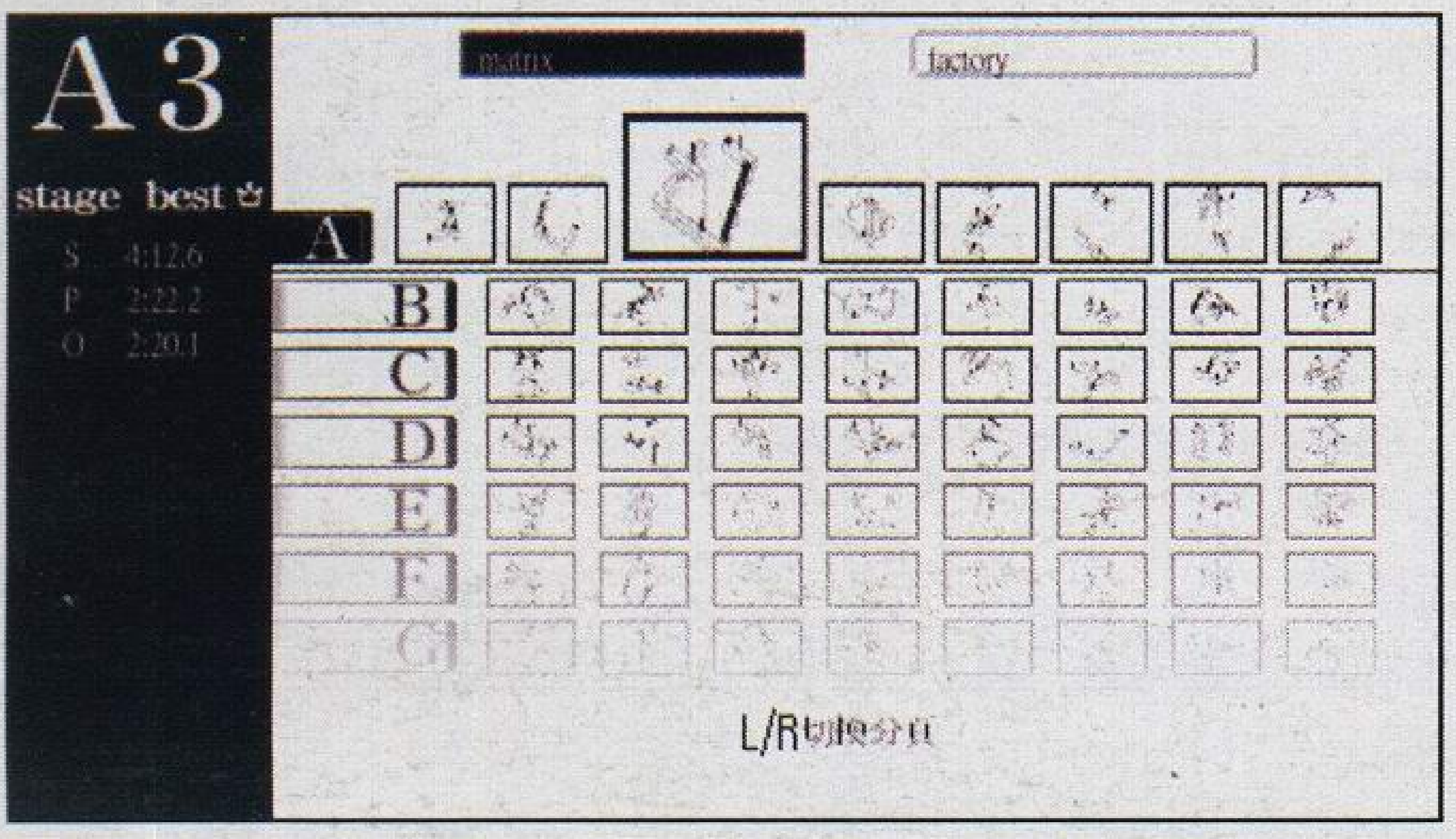
↑以后PSP的试玩版应该不用通过PS3就能下载了。

陈芝林	长大后，依旧可以和朋友们在一起，没有分离，不会异处两地，只要可以一起看最美的流星雨，哪怕是在梦中，也会是最怀念的日子。
读者资料	男，14岁，广东省湛江市解放西路东新花园苑区10号，524100，QQ：751900451

《无限回廊-练习曲-》超现实独特视觉差错益智游戏体验版3月登场

日本Sony电脑娱乐公司(SCEJ)发表，将于3月6日放出益智游戏PSP《无限回廊echochrome》与PS3《无限回廊echochrome-序曲-》的下载试玩版，供玩家体验。





↑《无限回廊》是一个画面极其简单的矢量游戏。

《无限回廊》是款以立体错视为主题的益智游戏，采用极简的黑白线条画风呈现，游戏中玩家必须通过各种主观的错视状况，来引导木偶通过关卡所设定的黑影。

游戏将通过5种不同的错视状况来过关，包括无视远近距离来让信道连接的“移动”，靠遮蔽来隐藏信道缺口或洞穴的“存在”与“不存在”，以及无视高低关系的掉落与跳跃，每种都颠覆现实世界中的认知，让玩家体验空间倒错的独特思考。

PSP《无限回廊》收录104个关卡，除了教学关卡之外的96个关卡都提供单人、双人同时与双人交错3种玩法，总共有296种玩法，并提供可自行制作关卡的画布模式，制作好的关卡还可通过无线网络传送到同好好友的PSP上游玩。

PS3《无限回廊-序曲-》收录与PSP不同的56种关卡，提供基本的单人玩法与自制关卡的画布模式，并可将制作好的关卡通过网络投稿到专属服务器，让全世界玩家下载。本游戏预定于3月6日在日本PLAYSTATION Store放出PSP与PS3两版本的下载试玩版《无限回廊-练习曲-》，其中将包含游戏基本规则教学指引用的3个不同难度关卡，让玩家先行试玩体验。PSP版下载所需容量为8MB，PS3版下载所需容量为32MB。

PSP《无限回廊echochrome》预定在3月19日推出中英文双语版本，届时即使不懂日文的玩家也可以轻松地游戏。

SCEA发表《战神：奥林匹斯之链》特制同捆限定主机 血红色机身附带主角头像LOGO,发售时间预定今年6月

美国Sony电脑娱乐公司（SCEA）于26日发表，将于6月在北美地区推出PSP动作冒险游戏《战神：奥林匹斯之链（God of War：Chains of Olympus）》的特制深邃红新型PSP主机同捆限定版包装“战神PSP娱乐包（God of War PSP Entertainment Pack）”，定价199.99美元。

“战神PSP娱乐包”中包含游戏特制新型PSP主机，该主机的配色基本上与先前推出的深邃红（Deep Red）相同，背面电池盒盖处则是印有主角克里托斯（Kratos）的头像。之外还包括《战神：奥林匹斯之链》游戏、「Superbad」UMD Video影片，以及价值9.99美元的PSP下载游戏《虹吸战士：战斗行动（Syphon Filter：Combat Ops）》的兑换卷。虽然《战神：奥林匹斯之链》3月4日就会在北美地区推出，不过本次发表的“战神PSP娱乐包”则是要等到游戏上市3个月之后才会推出，这令许多战神的fans们颇为失望。而且其余地区目前尚无推出计划。





↑游戏发售如火如荼，而限定版主机却要错后三个月推出，真不知道SCE的销售人员是怎么想的。

陈琦	内容更丰富些，生活更美好更顺心些。
读者资料	男，26岁，新疆乌鲁木齐市克东区278号地矿研究所，830000

PSP主机又要推出新颜色！“哑光铜”同捆包即将上市

日本Sony电脑娱乐公司（SCEJ）在3月4日发表，将于4月下旬在日本地区推出限量配色款式“哑光铜（Matte Bronze）”新型PSP主机包装“PSP哑光铜超值包”。



↑这个主机的颜色与去年某《战神》粉丝自己制作的全球唯一限量版主机的颜色十分相似，为古铜色。



哑光铜款式新型PSP与日前所发表的《怪物猎人携带版2ndG》同捆版新型PSP采用相同的哑光金属配色，也是首款哑光色泽的PSP，采限量方式供应，预定推出6万台。

“PSP哑光铜超值包”内含哑光铜款式新型PSP主机、交流电源线、交流转换器、充电电池组、主机收纳包、主机吊绳、清洁擦拭布、32MB MS Duo记忆卡与新型PSP专用D端子影音输出线，预定4月24日在日本地区推出，定价23800日元。

PSP专用直立架与麦克风决定发售 日本Skype服务3月18日正式开通

在发表新颜色PSP主机的同时，SCEJ也宣布将于同日推出新型PSP（PSP-2000）专用的“直立架（Gradle）”周边，让新型PSP可以直立摆设，并同步进行充电、影音输出与红外线遥控。

这款直立架产品是针对新型PSP规格所设计，安装后可将PSP的电源与线控影音输出延伸到直立架背后的端子来进行充电+影音输出。之外还可将PSP原本的线控功能延伸为红外线遥控功能，透过直立架附属的薄型遥控器，就能远程操控PSP的影音播放功能，让使用者可以轻松的在大屏幕上享受PSP的影音播放与1SEG电视收视等视听娱乐。

直立架预定4月24日推出，将提供2种包装，包含直立架与遥控器的“直立架”定价4800日元，与D端子线同捆的直立架和D端子线定价6500日元。



↑有了这个周边，用PSP看视频就更加方便了，而且还可以直接连在大型液晶电视上取得更好效果。

另外，原定1月下旬推出、后因故延期的PSP专用周边产品“麦克风”，现在已经由SCE日本官方正式确认将于3月19日推出，内含1组麦克风的单组包定价2500日元，内含2组麦克风的双组包定价4000日元。相对应的PSPSkype服务则预定于3月18日的系统软件更新中正式开放。





马雪	多介绍些恋爱养成游戏，或者开一个介绍适合女生玩的游戏的栏目。
读者资料	女，22岁，辽宁省朝阳市双塔区青山街，122000，QQ：415320255

电玩避雷针

好吃的大家吃,有毒的麻倒我,我不入地狱,谁入?本期的游戏简直是多的爆,别说是每个游戏都玩一遍了,光下载都好几个晚上。

扫雷全攻略之NDS篇

本期“灵光守护者”（编号2058）是最引人瞩目的DS大作。有人说这款游戏是日式暗黑破坏神,我觉得更接近GBA的光明之魂才对（敌情是一个意思）。配乐是光田康典的（原音CD有发售），开场动画中欧洲教堂式的咏唱令人惊艳，画面堪称DS顶级。视点缩放功能也很体贴，最远的大菠萝视角很经典，不过拉近了背景会变成马赛克（毕竟机能有限）。下屏显示地图和菜单，没有充分利用触摸功能稍显遗憾，剧情主线基本上以任务的形式出现，即便没有汉化也能通关，多职业联机合作是亮点。

当然了，有光就有雷，比如“小查与寇弟的顶级生活 循环间谍”（编号2057）就有点让人倒胃口，原本以为迪士尼的作品应该有点搞头,但实际上手能坚持5分钟就不错了。3D画面倒还中规中矩，只是可活动的空间小的可怜，操作手感也生涩了些（老美游戏的通病）。也罢也罢，您要是不信可以试试看。

自从任天狗大获成功以来,模仿的作品不在少数,这款“老虎”（编号2056）有够恶搞（任天虎）。玩过任天狗很快就能上手，同样是充分利用到DS的触摸功能，就是总觉着摸老虎屁股有点不是味儿（口味偏重）。个人觉得养成部分不如小游戏有意思，动物们的动作颇为滑稽，总的来说还是略有亮点的游戏，闲来无事倒是值得一试。

DS上向来不乏休闲逗乐的小品，“海绵宝宝亚特兰蒂斯”（编号2055）就属此类,看着那活宝的豆腐脑袋就令人忍俊不禁,一举手一投足都不忘搞笑的宗旨,赞一个。小品并不代表轻松哦,本作的双角色设计要求在不同的关卡切换到最合适的人选。家中有小孩子或者干脆你就是小孩子（应该没谁承认吧）,玩一玩是不错的。

1500系列出到第9辑了,“1500 DS系列第9辑 二人麻将”（编号2051）人设还算漂亮,制服美少女、小萝莉、女仆、女王等等这里都能找到，我想日式二人麻将也就是这些亮点吧。到是打惯了四人南昌麻将的俊叔有些不适应，好在游戏中附带了详细的番数算法，花点时间重温一遍还是挺上手的。最大的败笔就是麻将牌太小了,用笔点经常点错，貌似不太适合长期作战，眼镜度数非得上去不可。

本期最有意思最邪恶最那个什么的游戏：“成功男人迷人生活：夜晚实战篇”（编号2049），光看名字就叫人热血沸腾（路人甲：那位大叔股票被套了吧，怎么浑身发抖呆在路边），这样也可以做成游戏的，实在是无语了，放在国内打死也不可能通过审查吧。除了主线把妹故事模式以外，还有多款休闲小游戏，而由日本SPA杂志社监修的“恋爱能力检测模式”则是一大噱头。更夸张的是居然有收录历史名人的格言(汗),俊叔粗略看了一下,居然还有孟子(再汗)、宫本武藏（巨汗），敢情这些名人都是把妹高手来的。不过，这样的游戏语言不通就等于废了，诸位当我没介绍过这款游戏（找K）。

对于数码宝贝的了解就是,包机店每天都有几个小屁孩围在电视前大呼小叫,DS新作“数码宝贝：冠军”（编号2047）说实话有点让人失望。失败就在于类型居然是养成类，对应小孩子的游戏来格斗就好了,低龄人群完全玩不了复杂的,别跟我说口袋妖怪,品质差了十万八千里。收集养成对战，要素是有,但偷懒不是一点点，开场动画倒是像模像样，但实际游戏画面小器简陋，几乎看不清东东。毫无剧情可言,可操作性太差,等于被游戏玩,本作列为“雷”我想不会有人一定要去踩吧。

“和史努比一起上英语课”（编号2046），此类游戏通常会到大学里去，拉个教授美名其曰“某某监修作品”，本作的监修比任何一个教授都有名，那就是史奴比,大家都认得吧（好冷）。刚上手时俊叔很是纳闷，满屏的日文，莫非逼玩家先学日语不成。好在深入后完全是看图说话式的，小孩子也完全能够上手，触摸学单词很人性化。提示：如果你不是真的学英语，本作就是“雷”。

最让人揪心的运动，真球踢不过在“FIFA街头足球3”（编号2033）里找回尊严。EA向来比K厂厚道,收录为数不多的队伍中居然有中国

李博 我是一个复读生,PS2卖了,DS借人了,Wii也封存了,只有《PG》陪我了,大家要引以为戒,千万别沉迷在游戏中不能自拔！
读者资料 男，19岁，天津市河西区力达博兰苑10号楼3门302，300381

队的身影，球员不但实名登场而且英容甚似。游戏画面挺干净的，音乐也很给劲，操作分传统和笔触两种，不过后者实在是失败，几乎没法玩，看来EA还没悟透DS的机能啊。

“太空侵略者EX”（编号2042）被舆论炒的很热，实际上手我只能告诉大家一个字：晕。不是口头禅的晕，是眼晕加头晕，其实游戏也还不错，怀旧麻，难度不高，厂商也花了心思去加东西，地图炮就很爽快。唯一的败笔是背景不断反复快速变换，敌情是飞机失事从天而降，好晕好晕，俊叔玩了两关就快吐了，实在是吃不消。

常有人抱怨DS上传统的清版动作游戏不多，这款“恶魔猎猪”（编号2038）定能满足你的欲望。本作的风格很接近恶魔城，只不过把主角换成了一只牛仔猪，武器除了皮鞭还有左轮和雾弹枪，甚至还有雷管。估计制作人是老版恶魔城的忠实粉丝，记住，是老版，因为本作还停留在GBA时代，手感有点生涩，难度也不低哦，很“恶魔城”（形容词）。

扫雷全攻略之PSP篇

相对于DS新作满天飞的盛况，PSP方面就逊色太多了，本期值得一说游戏并不多，“极品飞车 专业街道赛”是为数不多的大手笔。继承了极品系列一惯的风格和素质，就俊叔个人而言本作可褒可贬，光影效果不错，阳光刺眼，画面柔化得很炫，赛道景物都可圈可点，不过赛车的建模有点偷懒，和景物似乎不在一个档次。特别是第三视点可以明显看出车辆粗糙感，这方面和山脊赛车差得比较远，弯道自动导航系统倒是挺体贴初级玩家的。总体来说本作综合水准中上，值得一玩。

当然了，本期PSP方面的绝对大作是“大蛇无双”，这火星人也知道，迫于本作的淫威俊叔也臣服了（俗了不是），就是网上的iso小问题多了点，大家下载的时候尽量挑个完美版本。对于本作具体点的感觉嘛，还是那句话：我服了，无限接近于PS2原版的移植水准，绝对的满分，画面明显提升一个档次，赞，战场抛弃“格子”回归无线连接，整个地图任意驰骋，爽，同屏敌军数量满塞，绝，词用光了，闪。

“太空侵略者EX”也同期推出了PSP版本，但无非就是特效多了点，画面清了点，该晕的还是晕。同样是FC级别的游戏，相比之下“勇者别嚣张”就很值得一赞，在PSP强大的机能下，故意把游戏制作成FC风格，复古思路很对味。整个游戏包括画面甚至字幕都很“FC”，人物配音也有意搞成叽里呱啦听不清的那种（笑），背景音乐更是采用苏格兰风笛。和勇者斗恶龙恰恰相反，玩家在游戏中扮演反面角色，指挥魔物抵抗勇者们一波波的讨伐。实乃小品中的精品，汉化版推出了哦，弄一个试试看吧。

工具游戏“我的设计师”，专门针对那些衣柜里塞满了衣服，但每天出门又不知道如何搭配的腐女们，摄像头是本作的必需外设，否则无法登入私家单品。诸位阳光宅男可千万要想清楚，把这款游戏给GF玩的后果，只能是加倍被逼陪同逛街血拼，别说俊叔没提前给你们打招呼。

最后为大家介绍一款画面最简陋（抽象的不行），操作最简单（按键就行），但最有内涵最有趣的游戏：“战鼓拍打碰”。玩家扮演伟大的原始部落保护神（汗），通过太鼓指挥子民们向世界尽头前进，确切的说本作是一款音乐节奏游戏，对节奏的把握要求颇高。当然了，对于我这样的吉他大叔来说完全不在话下，初学者是要稍微练习一下节奏感哦。对应各种指令的节奏型也要烂熟于心才行呢，全军突击，啪哒啪哒啪哒嘭（喷了）。

文/严俊

避雷针

DS雷区探明	
小查与寇弟的顶级生活 循环间谍	——理由：渣。
1500 DS系列 第9辑 二人麻将	——理由：麻将太小。
数码宝贝：冠军	——理由：渣。
太空侵略者EX	——理由：晕。
PSP雷区探明	
太空侵略者EX	——理由：晕。
我的设计师	——理由：男人公敌。

王健　玩口袋是一件神圣而又（家长）不可侵犯的事！！
读者资料　男，17岁，福建省福安市南湖较场里25-2号，355000，QQ364805298

本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

Phil Harrison 走了，Kaz Hirai 来了？

2008年初，就当PS3销量出现好转势头、美版PSP大人气游戏《战神：奥林匹斯之链》的发售进入倒计时的时候，负责游戏发行的Sony Computer Entertainment总部却传出来一个令人震惊的消息：一直担任SCE总部全球事业总经理的Phil Harrison突然宣布辞去全部职务，到2月29日，Harrison的全部工作都完成了交接，这位自SCE开创以来一直致力于该社游戏事业的英国人彻底离开了为之工作了16年的Sony电脑娱乐公司。

尽管Phil Harrison是一位很有才华的游戏人，但是和以前的久多良木健一样，他在SCE的日子变得不好过的时候，因为自己不合时宜的言论招致了很多人的批评。这还得从PS3出师不利说起。针对玩家们对主机价格高昂的指摘，久多良木的“PS3是豪华大餐，不能跟员工食堂里的服务相提并论”的发言招致了一些玩家的愤怒，这可以理解为容易被误解为人身攻击的不适当言论，但是针对SCE强行推广六轴手柄而取消震动的设定，Harrison的“震动手柄不是这个世代的游戏机能”的评论则被人理解为为了推销“卖点”而强加于人的霸道言论。事实是最无情的，“高价格”和“取消震动”成了PS3最致命的两处软肋，使玩家们的购买兴趣被打消了不少。结果PS3在2006年底一经发售，在美国搞不过Xbox360，在日本更是遭到NDS和Wii的双重夹击。延续了两代的PS神话遭遇了10年前任天堂的尴尬，出现这样的问题，总得有人为之负责，于是乎言多必失的久多大叔先是挂职随后退职，而Harrison虽然在大部分情况下只是发表一些官面言论，但是2007年PS3震动手柄的重新推出确实使他有点下不来台。就在SCE好不容易靠着PSP挽回一些人气，而且PS3也有了好转的时候，光头大叔Harrison也宣告功成身退，投奔Infogrames开发Atari的网游去了。

Harrison走了，谁来填补他的位置？这时候人们把视线投注在一个日本人身上。平井一夫，曾经SCE美国分社社长、CEO，后来作为久多良木健的继承者，担任SCEI的代表取缔役会长兼集团首席执行官，这些名头加在一起已经足够响亮了。平井氏在去年E3上宣传PSP-2000的演讲，许多玩家一个还记忆犹新。虽然是一个土生土长的日本人，但是他的英语十分流畅，这和他因为家庭关系长期在美国、加拿大生活是分不开的。这个人平时相当地“西化”，由于长期在美国工作，为了和美国的同事好朋友们多加沟通，他连自己的名字都简化了，平时圈内都管他叫做“Kaz Hirai”，大概是因为“Kazuo”（一夫）这个名字的发音让老美们太不习惯的缘故。

平井氏的2007年是不轻松的。当初久多会长留给他的SCE虽然称不上烂摊子，但是形势亦不乐观。还好，前任给他留下的“伟大遗产”PSP-2000受到了玩家们的热烈欢迎，随后PS3的制造成本下降，蓝光阵营在新一轮的影碟格式大战中胜出，都使SCE有了转机。而在这个时候，平井一夫又成了该社成功的带头人。

2008年又是一个新的开始，平井也面临着新的挑战。凭借灵活的手腕和与美国人相处的经验，Kaz Hirai必定会在海外市场做出新的尝试。让我们祝他一切好运。



←平井一夫在SCE社内的地位进一步被巩固，成为头面人物。

何海明　让我们一起发扬PG精神：起的比鸡早。睡的比鱼晚。玩得比驴累。干得比牛多！
读者资料　男，16岁，河北省张家口市宣化区四中初三8班

纵观掌机业界风云变化
中国掌机游戏流行榜

2月1日~2月15日（人气统计）

NDS双周游戏热门榜TOP15

1 — 日版

马里奥&索尼克奥运会
●任天堂 ●SPG
●2008.1.17 ●人气指数：263958
趁着奥运的热潮看来能长卖一段时间。

2 NEW 日版

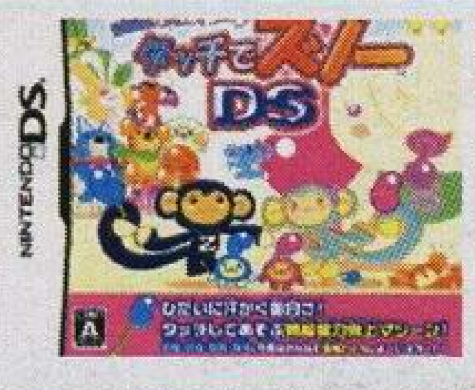

放学后少年
●KONAMI ●AVG
●2008.1.31 ●人气指数：150169
以昭和50年的乡村为舞台的冒险游戏。

3 NEW 日版

来自深渊
●Sonic Powered ●A·RPG
●2008.1.17 ●人气指数：126094
动作节奏偏慢的仿《圣剑传说》作品。

4 NEW 日版


女子高中生逃跑！灵异解谜学院
●SUCCESS ●PUZ
●2008.1.24 ●人气指数：91562
均以2500日圆发行的廉价版游戏系列。

5 NEW 日版

触摸左脑训练DS
●SEGA ●ETC
●2008.1.17 ●人气指数：91334
街机版《脑力锻炼》软件的续篇作品。

6 NEW 美版 **触摸！炸弹人大陆2**
●HUDSON ●PUZ ●2008.1.29 ●人气指数：86519
哈德逊招牌吉祥物的触摸第二代游戏。

7 NEW 日版 **月L生死恋序章 螺旋陷阱**
●KONAMI ●AVG ●2008.2.7 ●人气指数：86305
你们不要问我这游戏译名是怎么来的。

8 NEW 日版 **THE 超弹丸！改造战车**
●D3 ●PUZ ●2008.1.31 ●人气指数：70740
简单DS系列的第31弹游戏，人设很萌。

9 NEW 美版 **刺客信条 阿尔提雅编年史**
●UBI ●ACT ●2008.2.5 ●人气指数：68456
DS版和家用机版不是一个小组制作的。

10 NEW 日版 **THE 僵尸危机**
●D3 ●ACT ●2008.1.31 ●人气指数：62000
简单DS系列的第32弹游戏，人设不萌。

11 NEW 美版 **高级战争 毁灭之日**
●任天堂 ●SLG ●2008.1.21 ●人气指数：59996
火纹小组倾力打造的美式风格味战棋。

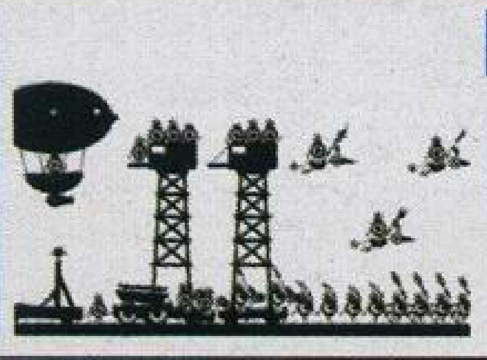
12 NEW 日版 **方块消去的法国革命**
●SUCCESS ●ETC ●2008.1.24 ●人气指数：59602
均以2500日圆发行的廉价版游戏系列。

13 NEW 欧版 **胜利十一人2008**
●KONAMI ●SPG ●2008.2.1 ●人气指数：59468
在前作的基础上有了很大程度的进化。

14 ↑ 日版 **模拟人生2 生存游戏**
●EA ●SLG ●2008.1.24 ●人气指数：51490
总觉得这个游戏移植后就失去了原味。

15 NEW 欧版 **火影忍者 忍列传**
●NBGI ●FTG ●2008.2.15 ●人气指数：46993
动画版听说走回正轨了？没时间看……

PSP双周游戏热门榜TOP15

1 ↑ 港版

啪嗒砰
●SCEI ●ACT
●2007.12.20 ●人气指数：252189
啪嗒啪嗒啪嗒砰，啪嗒啪嗒啪嗒砰……

2 NEW 日版


胜利十一人2008
●KONAMI ●SPG
●2008.1.24 ●人气指数：233016
在前作的基础上有了很大程度的进化。

3 NEW 日版

公主联盟
●STING ●S·RPG
●2008.1.24 ●人气指数：194467
之前曾推出过GBA版的萌系战棋类作品。

4 NEW 欧版

蠢才秀 游戏版
●EMPIRE ●ACT
●2007.9.27 ●人气指数：92358
美国电视台热播搞笑节目改编的作品。

5 NEW 日版

基连的野望 阿克西斯的威胁
●NBGI ●SLG
●2008.2.7 ●人气指数：86079
SS上的系列第一作5周年纪念版游戏。

6 NEW 韩版 **R-Type战略版**
●IREM ●SLG ●2008.1.30 ●人气指数：84749
由以往的射击类型改成战棋风格作品。

7 NEW 日版 **灵魂代码**
●SCE ●RPG ●2008.2.7 ●人气指数：68348
这名字，我还以为是SE那个失败游戏。

8 ↑ 港版 **反重力赛车 脉搏**
●SCE ●RAC ●2008.2.12 ●人气指数：63224
体验不同于真实赛车的反重力速度感。

9 NEW 美版 **下游历险记**
●ATARI ●ACT ●2008.2.5 ●人气指数：57925
画面风格轻松加欢快的阳光卡通游戏。

10 NEW 美版 **新彩虹岛 手风琴大冒险**
●IGNITION ●ACT ●2008.1.24 ●人气指数：56147
1987年在街机上推出的益智动作游戏。

11 ↓ 欧版 **BEN10 地球保卫者**
●D3 ●ACT ●2007.11.9 ●人气指数：40453
当前在美国很受欢迎的动画作品之一。

12 NEW 日版 **太平洋风暴：战舰大和拂晓出击**
●SystemSoft Alpha ●SLG ●2007.12.27 ●人气指数：37401
PC平台大获好评的战略模拟游戏PSP版。

13 ↑ 美版 **追击力量 终极正义**
●SCE ●RAC ●2007.12.7 ●人气指数：32438
带有大量动作和射击要素的赛车游戏。

14 ↑ 日版 **世嘉拉力 进化**
●SEGA ●RAC ●2008.1.31 ●人气指数：23289
比起世嘉拉力我个人更推崇梦游美国。

15 ↓ 美版 **埃及祖玛：法老王的挑战**
●mumbo jumbo ●PUZ ●2007.12.18 ●人气指数：16357
很适合推荐给女生和长辈的休闲游戏。

本期关键字：这期的榜单有了一点起色，但仍然缺乏活力。NDS方面，《马里奥&索尼克奥运会》凭借倒计时牌的不断临近继续保持很高的人气，而《高级战争》的新作却并没有挤进前5位，如此优秀的游戏得到这种待遇让人纳闷；PSP方面，《啪嗒砰》趁着中文版的发售重新回到榜首，《胜利十一人2008》和《基连的野望》都是谋杀时间的利器，玩之前请做好觉悟。

左建霖	今年零用钱充公了，想买PSP的希望泡汤了。T_T！呜呜……
读者资料	男，13岁，紫薇路二巷13号，528000

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G
モンスターハンターポータブル

PSP	CAPCOM	2008年3月27日
	ACT	1~4人用/4800日元
怪物猎人 携带版2nd G		容量未知

通过交换随从猫来扩展朋友圈吧！

猎人之间可以通过各种途径赠予、接收随从猫！可爱而值得信赖的随从猫们会怎样成为猎人友谊的桥梁呢？



随从猫交付！

与其他猎人交换随从猫的方法之一，就是用这个“随从猫交付”。操作的方法非常简单，先进入线上集会所，然后打开菜单再选择“交付随从猫”的选项，最后只要选择好要交付的对象就准备就绪了。

在线上集会所交换！



↑要直接向集会里的朋友交付随从猫的时候，就可以使用这个选项了！

为孤独的单人狩猎生活增加新的色彩，增进猎人友情的随从猫系统向来是诸位玩家关注的热点。这次我们为大家带来的情报是关于猎人们如何利用通信机能发送、接受随从猫的。利用这次介绍的几种功能，猎人们可以十分便捷地将自己养育的随从猫托付给朋友，还可以与其他人养育的随从猫一道参加狩猎。请多多通过随从猫的交流加深相互之间的了解和友情吧！顺便，通过交换得来的随从猫还有个小优惠哦，后述。

关于武器的——追加要素CHECK！

比起2nd，追加的大量武器防具也是本作备受瞩目的原因之一。官方号称“武器数目达到两倍以上，防具也有相当数目增加”，不由让人对武具的制造相当期待。不过，还不只是这些！武器方面还加入了不少新要素。在这里我们要对其中的一部分进行介绍。



双剑 不同属性的双剑登场！

到目前为止的双剑，都是两把同属性的剑搭配构成一副武器，不过，本作中会有两把剑属性不同的双剑登场。其中之一，就是这里披露的这把スノウヴェノム。这是一把同时具有冰属性和毒属性的双剑。



与未曾谋面的猎人进行随从猫的交换！

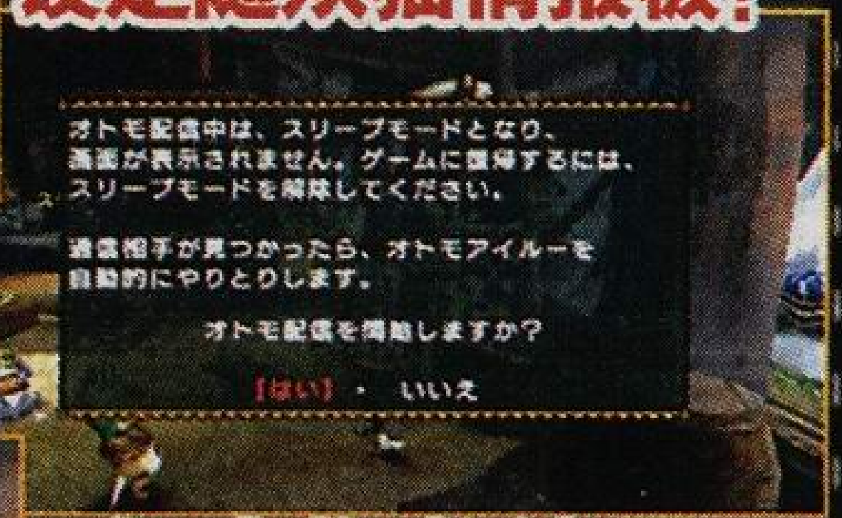
随从猫发信

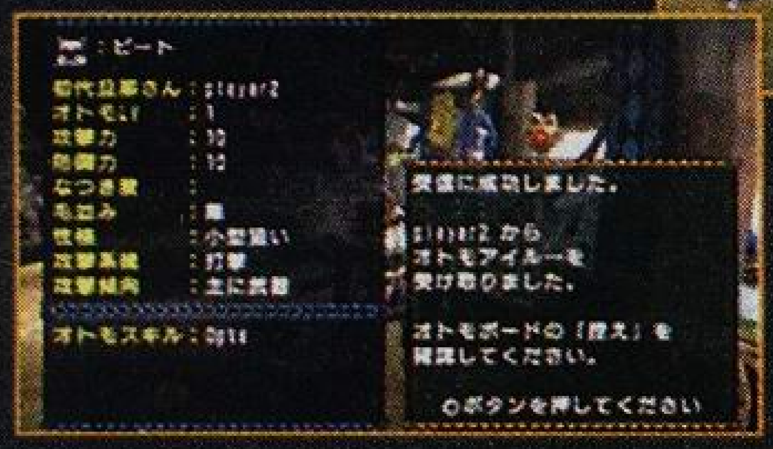
还有与未曾谋面的猎人交换随从猫的机能。操作方法是将无线开关开到ON，然后在猫厨房里的随从猫情报上进行设定。PSP会进入睡眠状态，遇到其他同样状态的PSP就会自动收发信息。



↑在“随从猫情报板”的“随从猫发信”中选择对象。

设定随从猫情报板！





自动收发信号！

↑信号收发是自动的，只要带着PSP，就可以从各式各样的人那里获得随从猫了。

进一步缩短读取时间的新机能登场！

活用MEDIA INSTALL功能！

本作追加了能够大幅度缩短读取时间的新机能，这就是将一部分游戏数据安装进记忆棒的“MEDIA INSTALL”功能，安装需要1G以上的记忆棒。若与BG LOAD一起使用，便可以享受更加极速流畅的狩猎乐趣。



存储部分游戏的信息！

←资料存储时请保持电量充足！



必要的安装空间需要580MB以上！

→在地图区域间移动的读取时间将大幅缩短。

依据发信方的游戏履历，随从猫的会话内容也会变化！

通过交换而得到的随从猫们有一点优惠，能从它们的对话中得知前主人的游戏履历。其他猎人的狩猎生活，通过随从猫各种各样的台词就可以窥见一斑。

依据前雇主的游戏内容和方式不同而变化台词！





↑→能够了解到前主人使用频度高的武器以及完成任务次数等信息。

弩 彻甲榴弹有追加效果！

以具有爆发性能的“彻甲榴弹”集中命中怪物头部，怪物就会进入气绝状态，与用锤子攻击怪物头部是一样的效果。



←或许会产生出以彻甲榴弹为核心的新战术？

精确无比的直击怪物头部！

弓

增加近身攻击和近距离射击威力的“接击瓶”闪亮登场。使用它的话，弓手狩猎的作战方法和周旋策略都会有很大变动吧。

追加近战用瓶“接击瓶”！

伤害上升！！



←装备接击瓶能够产生近距离射击威力大幅度上升的效果。



→以箭斩击对手的近身攻击威力大幅度上升。接击瓶恐怕会成为单人狩猎时弓箭手的必备品吧。

狩猎笛 新效果的旋律全新登场！

追加了与音爆弹同样效果的旋律“高周波”。在需要将鱼龙种的怪物从水中或砂中强行逼出等场合十分有用。



效果与道具音爆弹相同！

钱澄	喜欢高达SEED的人一定要加我！我的QQ：641206141
读者资料	男，17岁，福建省龙岩市连城县南前村高　上16号，366200

额头上长有第3只眼睛的种族！迪特拉杰尼斯的同伴登场！

PSP	SQUARE · ENIX	2008年4月2日
	RPG	1人/5040日元
星海传说2二度进化		容量未知

STAR OCEAN Second Evolution スターオーシャン2





你们看到过长有3只眼的男人吗？

欧贝拉·贝库特拉

迪特拉杰尼斯的贵族大小姐。为了追寻恋人艾鲁尼特的踪迹，来到了埃克斯贝鲁。

本次主要为大家介绍的是来自异星国家的3眼种族的同伴们。

在《星海传说》系列中的一大魅力就是拥有着数量众多的，协助游戏主人公冒险的个性丰富的同伴们。而本次将为大家介绍的便是《星海传说2》中的一个种族“3眼族迪特拉杰尼斯”的2名主要角色。



↑战斗中的一张截图。欧贝拉使用武器与其说是剑类，还不如说是枪类更为合适。

种族：迪特拉杰尼斯
职业：战士
年龄：23岁
身高：160厘米
体重：50公斤
生日：8月24日
CV：田中敦子

简述本作的概要内容！

作为98年在PS主机上发售的人气RPG系列游戏的复刻重制版，《星海传说2二度进化》同样采用了开始游戏后可以选择库洛特或是雷纳的双主人公系统。根据游戏初期时选择的主人公不同，在游戏进行时能够成为同伴的角色或是与之相关发生的剧情事件都会有所改变。《星海传说2二度进化》在原有系统完全保留的基础上，还会追加一些新的要素，还请大家继续关注。



雷纳 生活在艾里亚村，拥有神奇的治愈能力。



库洛特 少年士官，在调查米罗尼基亚时出了事故。

与欧贝拉相关的事件



是讲道理，还是讲人情？



←走在大街上的雷纳突然遇到了艾鲁尼斯特，在他丢下一句“让我躲一躲”后便消失了，在这之后欧贝拉追了过来，询问雷纳艾鲁尼斯特的下落……

↓被欧贝拉追赶的艾鲁尼斯特，他究竟做了什么坏事呢……





雷纳，看你的选择了！？

连永晖	现在学习越来越紧张了，我得躲到被窝里看《掌机迷》，不过再过一百天就好了，各位高三的同志一定要坚持住！
读者资料	男，18岁，福建省福州市晋安区岳峰镇福新中路岳峰新村B4座302单元，350011

这个可是非常有意思的研究材料哦！



冒险家？考古学家？



normal

神秘的三眼族

艾鲁尼斯特·雷巴乡

迪特拉杰尼斯的冒险家兼考古学家。艾鲁尼斯特拥有非常旺盛的探求欲望，全身心地投入到了挖掘历史遗迹，还原真实的“事业”中。在一次意外事故中被库洛特解救后成为了其得力同伴。



在战斗时，艾鲁尼斯特使用的武器是伸缩自如的鞭子。看起来是不是很像恶魔城里的主人公呢。

与艾鲁尼斯特相关的事件





埃克斯贝鲁的未来

←拥有着美丽大自然的埃克斯贝鲁，由于科学文明的发展，自然的环境正在被逐渐破坏。艾鲁尼斯特则想要尽力改善这种状况。他究竟能否成功实现呢？这个答案将在游戏中揭开。



艾鲁尼斯特的忧郁

→当雷纳与艾鲁尼斯特回到埃克斯贝鲁后，面对这美丽的自然风光，艾鲁尼斯特却显得心事重重……



因科技的发展而失去的东西

←艾鲁尼斯特对于自己故乡的科学发展有着很大的忧虑。通过回答他的若干问题，雷纳与艾鲁尼斯特之间的感情度也会发生变化。如果想要提高的话，就尽量选择艾鲁尼斯特爱听的话回答吧。

种族：迪特拉杰尼斯
职业：战士
年龄：35岁
身高：190厘米
体重：90公斤
生日：8月31日
CV：东地宏树

New! 在战斗系统中新追加的要素！！

本作绝不仅只是画面上的提高，作为游戏中最重要的战斗系统也是被注入了新鲜的血液。通过全新加入的这些要素，本作在战斗时将会变得更加爽快。

强打

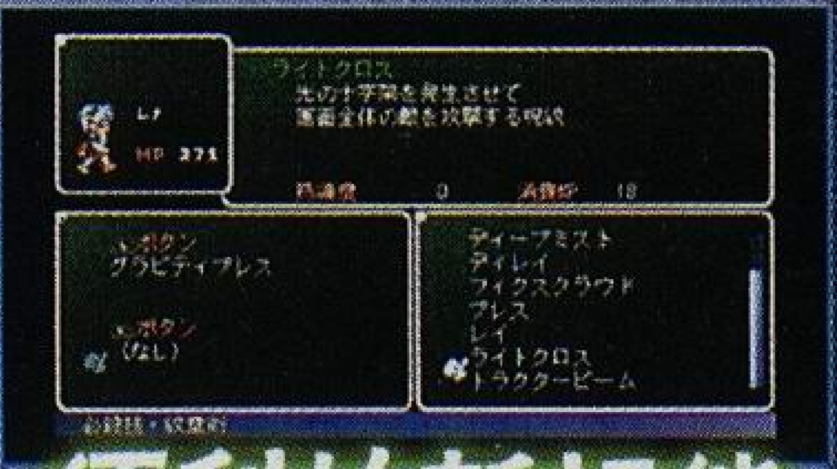
通过特定的操作来使出将敌人击飞的特殊技。虽然在操作输入上略显困难，但上手后的战斗效率也是成正比的。



↑强打攻击的威力十分可观！

快捷使用

在PS版中没有的纹章术“快捷使用系统”，也是本作中的新要素之一。可以快速使用纹章术，难度自然也随之降低了不少。



便利的新机能

三段攻击

将通常的攻击进行相应的组合后就可以使出3连击了。本作中在使用出3连击后还可以接必杀攻击来给与敌人致命一击。不过在玩家使用3连击的时候还需要注意在收招后会有一定时间的硬直。

中段横斩　片手上段斩　两手上段斩



王兆宇	天灵灵、地灵灵，我家祖先快显灵。让我中台掌机吧！
读者资料	男，13岁，江西省赣州市章贡区红环路7号2单元602室，341000，QQ929098978

目标是大陆制霸



スペクトラルフォース ジェネシス
SPECTRAL FORCE GENESIS

NDS	IDEA FACTORY	2008年5月
	SLG	1人/5040日元
鬼魂力量 起源		容量未知

通过融入了超酷的人物设定与精心打造的个性世界观，而吸引了众多的核心SLG游戏玩家的《鬼魂力量》系列的最新作终于要登陆NDS平台了。本作继续了《鬼魂力量》系列的世界观设定，是以架空的世界“尼巴兰德”为舞台，以统一整个大陆为目标的战略模拟类游戏。作为掌机版的本作进一步强化了操作系统，并通过使用DS独有的触摸笔机能，给广大《鬼魂力量》FANS带来的更加轻松、便捷的操作环境。

遍布40个国家的大陆

总共200名主要角色编织成的

初级玩家也不必担心，充实的系统为你解惑！

在本作游戏中，为各位初级水平的玩家提供了充分的资料档案“用语大事典”。由此来让玩家们深度地了解尼巴兰德世界，为游戏的顺利进行，打下坚实的基础。



分布在40个国家中的各个角色

在本作中登场的国家共有40个，这些国家会根据设定组成不同的势力，而每个势力中都会有来自不同国家的一些个性十足的角色们。本次为大家介绍的就是游戏初期可以选择的7个势力中的主要角色。

玩家将借助他（她）们的力量，来统一整个尼巴兰德大陆！



生活在基罗德的青年。被恶魔之力所侵蚀的同时，他也获得了强大的战斗力。

掌握高度的治愈法术的巫女公主。同时她也掌握着究极的镇国秘术。

金舟	新学期，新气象，祝各位学友们更上一层楼，祝我自己能中掌机迷的一等奖。
读者资料	男，14岁，安徽省芜湖市长江路田家实验中学初二（3）班，241000，QQ770833324

与敌方交战，逐渐扩大自己的领地

在战斗中依靠3名武将来获取胜利！



本作中的战斗采用的是3VS3的系统。DS下屏会显示出全体地图下的敌我双方的部队位置。行动的时候只要用触笔来完成即可。而当画面中敌我方的部队相邻后就会发生战斗。



↑在战斗时，敌我双方的部队都会以“剑”或“盾”的形式来显示。还有根据统帅部队武将的特长,兵种也会有相应的变化。



必杀技的使用也是通过触笔来实现的，非常便捷的设定！



↑触笔所带来的简单便捷的操作！

在本作游戏进行时，主要分为2个方面，即内政与战争。内政的时候可以招募士兵、积攒钱粮，为战斗做好充分的准备。而后通过发动战争来扩大自己的势力范围。并且还可以与周围的邻国建立一时的同盟关系，共同对付其它强大的势力。



战略 SLG



有着可爱人设以及崭新战斗系统的本作,将成为STING为NDS带来的又一款重量级战略角色扮演游戏。



Knights in the Nightmare

ナイツ·イン·ザ·ナイトメア

NDS	STING	2008年发售预定
	SRPG	1人/价格未定
噩梦骑士		容量未知





迷茫的灵魂，统帅死亡的骑士，夺回古城吧！



维斯普

主人公

不知名的灵魂。在被封入"魂之壶"中后，被身穿铠甲的少女玛丽亚解救，来到了阿本海姆。被诅咒的维斯普，拥有着可以赐予死者生命的能力。

玛丽亚



协助故事主人公的身穿闪光铠甲的神秘少女。就是她将维斯普引导到了阿本海姆。而她真正目的谁也不知道。

prologue

在将神界与冥界分割的地上世界的某个地方，流淌着青黑色湖水的诺瓦卢湖上，映衬着的是被称为森特·赛雷斯迪纳的小岛。在这座小岛的断崖上建有一座坚如铁壁的城堡——阿本海姆城。这座古老的城堡从遥远的太古时代，就是时而与附近的异民族发生激烈的战斗，时而又与他们共同对抗外来侵略者的，统治附近地域的王族们所居住的城堡！！

石磊	朋友NDS不幸丢了，我对NDS游戏也有些提不起精神，便将自己的DS送了给他。独乐乐，不如"予"众。
读者资料	男，22岁，哈尔滨市香坊区和兴路26号东北林北大学 720信箱，150040

充满了全新风格战略要素的战斗系统！

本作游戏中，采用的是传统S·RPG的4格形地图模式。不过，与正统的SRPG游戏不同，本作不是采用直接控制战场中出击的自军士兵来进行战斗，而是通过使用触摸笔控制主人公维斯普（灵魂形态）。也就是说，在游戏中玩家将担任指挥官一职，向属下发布指令，然后由他们去发动攻击。

本作游戏的大致流程

1 战前事件

在游戏中的每次战斗前，都会有讲述与这场战斗相关剧情的重要事件。而本作中的一大魅力便是这个以古城为背景展开的故事。



2 战略系统

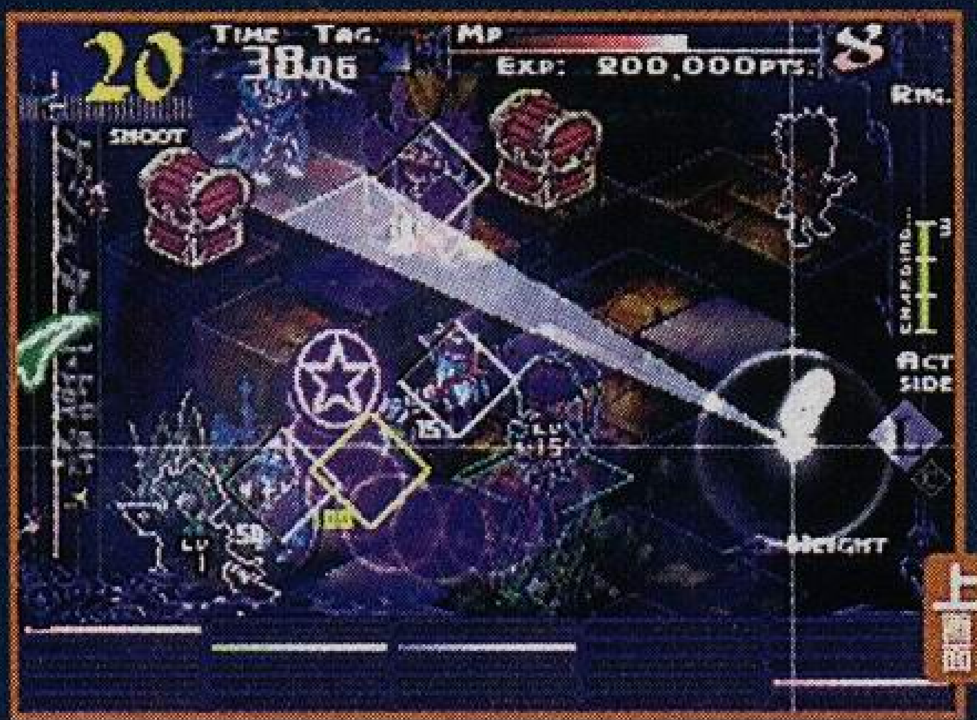
在战斗前的出击画面时，根据自军编成的情况，即选择出击的骑士或是带上战场的道具来决定不同的战术。另外，战斗中出现的敌人是通过DS主机屏幕下方的一个类似帕青哥机的系统来进行随机决定的。



每一个回合，都会相互交换！

3 开始战斗！

本作中的战斗采用的是真实时间系统。在每个回合，一旦超过了规定的时间，就会自动结束。之后就会返回编成画面继续进行战前编成选择，如此重复。

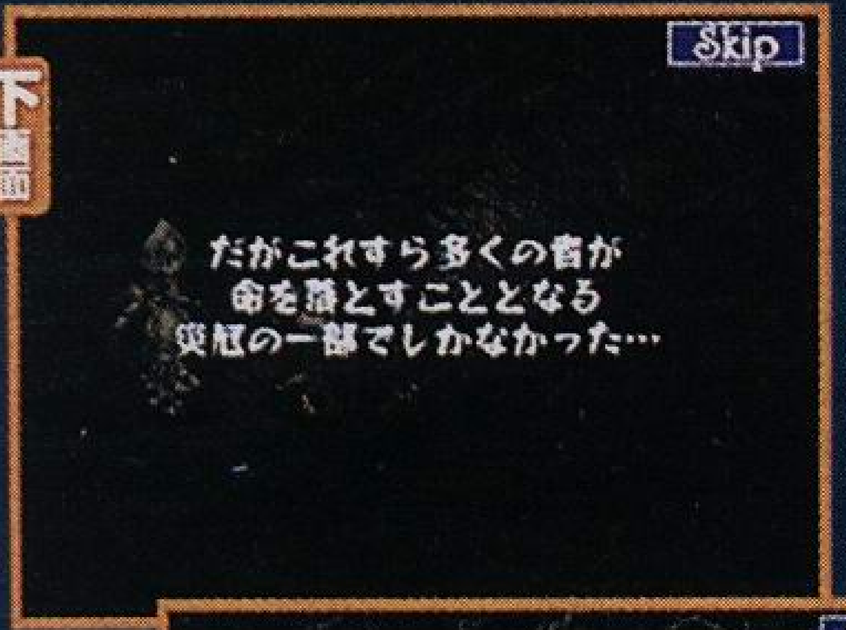


→当满足了战斗前规定的胜利条件后，就会结束这个舞台的战斗，进入下一个战斗舞台。

真实时间中的激烈战斗！

4 战斗终了

当经过若干回合的激战，达成胜利条件后，就会出现讲述关于各个登场人物过去的剧情事件，这也是游戏中重要的一部分。



←这些事件中也隐藏了故事背景的蛛丝马迹。



→了解角色的身世来增加对游戏的认识。

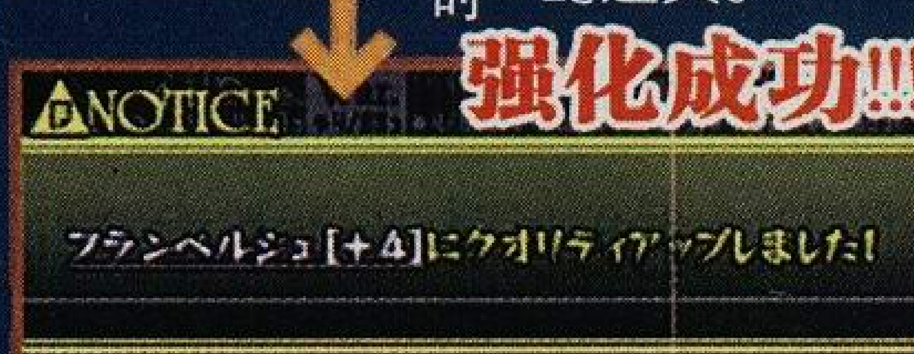
在战斗中随着自军骑士战斗特技的使用，VT值也会相应的减少，当此项数值降低为0后，该角色就会强制退出战场。为了避免强力角色的退出，可以将其它角色的VT值让给强力角色。

5 道具强化

战斗中得到的一些素材类道具，可以用于强化其它的道具。根据强化时的不同组合，可能会产生出非常强力的道具。



←需要注意，在强化道具时也会有一定的失败几率！



强化成功!!!

↑在图中右下面的数字，便是道具强化时的成功率！

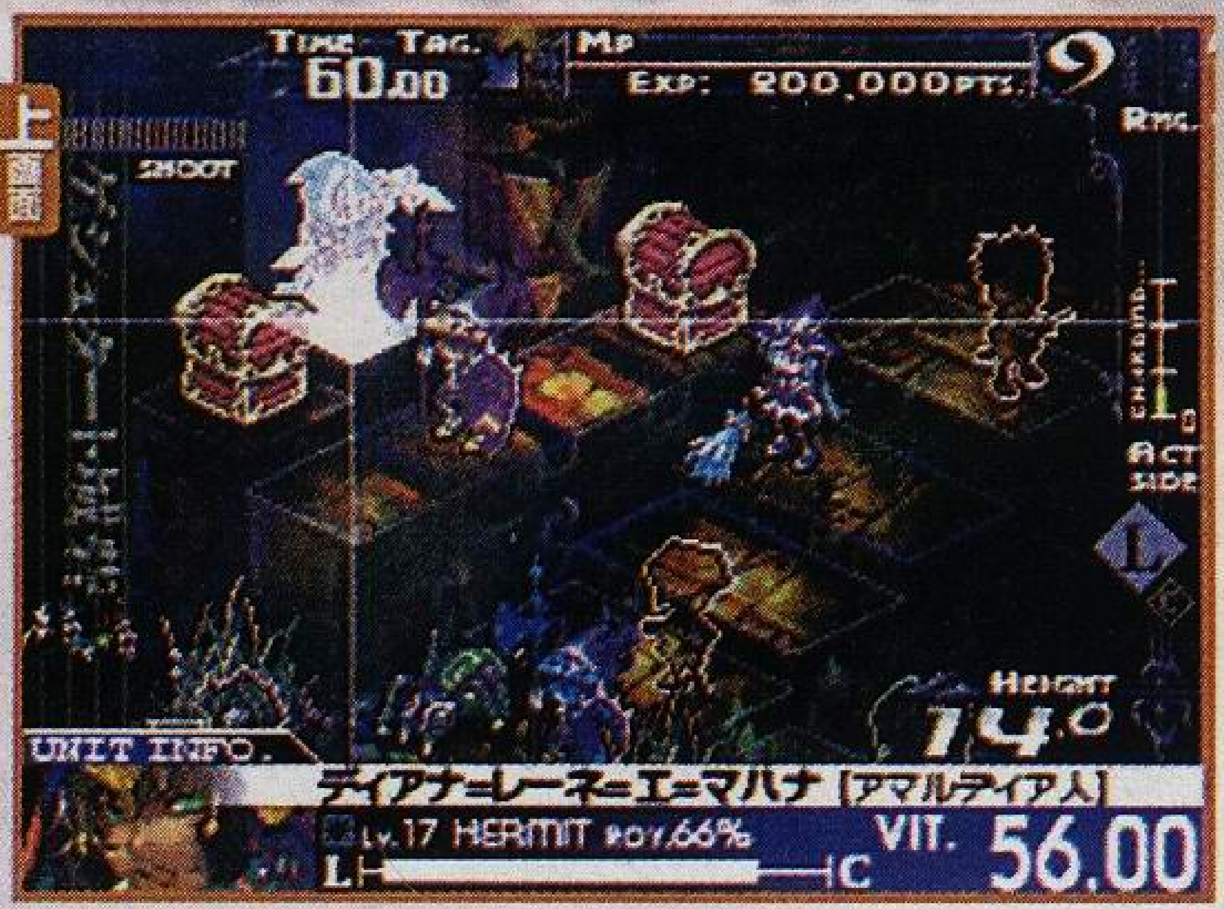
姜英晨	逃避没有用，面对现实，PG的大奖马上就要落到我的头上。
读者资料	男，17岁，内蒙古包头市昆区友谊南小区18栋45号，014010，QQ390029257

向属下发布指令赢得战斗胜利吧!



前面已经介绍过，在本作游戏中，玩家不是直接控制出战的自军角色进行战斗，而是控制灵魂形态的主人公维斯普，对属下的骑士下达指令，让他们去进行战斗。虽然在战斗时主人公维斯普不能直接进行战斗，但敌人却会对维斯普发动频繁的攻击。而在游戏中的战斗时如何让自军的骑士们一边消灭敌人，一边保护好主人公维斯普，成为了对玩家的一大考验。

全程触摸笔控制下的，全新的战斗方式!!



←由于本作采用了触摸笔控制的操作方式，玩家们想要熟练掌握操作还必须苦练上一段时间。

画面各项的解析

①现在的回合残余量。当此数值降低为0时，就意味着这一战斗回合的结束。

②这个比较容易理解，在战斗时随机出现的宝箱。命令自军的骑士对其攻击后，就可以得到道具。

③没有接受任何指令的自军角色（也就是不会做出任何行动的角色）。由于没有灵魂，所以显示为虚线的形态。

④游戏中的主人公维斯普。通过使用触摸笔来控制他的移动。

⑤行动中的自军骑士。由于接受了主人公维斯普的命令而拥有了实体。不过，下达指令后仍然不能直接控制骑士的行动。

⑥被自军的骑士锁定的敌方角色。通常这种角色都会主动对主人公维斯普发动攻击。应该尽早消灭掉。

⑦主人公维斯普现在的位置

⑧已经接受指令的自军角色的攻击范围

⑨自军角色的位置与VT残余量

⑩敌方角色的位置与体力残余量

全新的特技系统!

在本作游戏中，全新加入了一套特技系统。在战斗时的屏幕下方，会显示出一个长形的VT槽，当VT积累到一定值时，就可以使用非常强力的特技来攻击敌人了。不过由于VT值的消费量很大，所以在使用时还需要慎重才行。



←游戏中我军骑士可以使用的特技有很大一部分是通过装备特定的道具来习得的。

生命力系统

生命力就是本作游戏中，骑士们使用特技攻击时必须消耗的一项重要数值，简称为VT。之所以说VT值重要，主要是因为在战斗时，当骑士的VT值消耗殆尽时，也就意味着其生命的终结。

江航	给我个PSP吧！NDSL也行，实在不行就上边角栏。（啥叫实在不行……）
读者资料	男，16岁，江西九江市南湖小区，332000，QQ：362344030

POINT 1 边回避敌人的攻击，边向属下发布指令！

游戏中的战斗过程，主要就是操作主人公维斯普对出击的骑士们下达各种指令来消灭全部的敌人。由于骑士们都拥有各自的攻击范围，当敌人不在攻击范围内则不会主动攻击。所以该如何利用这点对敌人进行幼小的打击，也是需要玩家仔细研究的。



范围计量槽
←当骑士接到命令后，此计量槽就会开始增加。随着计量槽的增加，骑士的攻击范围也会扩大。

敌人攻击的种类



行列计量槽!
当敌人被击倒后，就会增加。只要让该槽按照规定的顺序出现，就可以达成胜利条件。

攻击属性
在战斗中有不同的属性，根据该属性的不同，敌我双方的攻击方式也会有变化。

POINT 2 回收宝石，积蓄MP，使用强力道具！

当自军的骑士击倒敌人后会随机出现宝石，这时可以控制主人公维斯普前去回收宝石。宝石回收后MP值就会增加，当MP值积累到一定程度后就可以使用强力的道具了。可以使用的道具将会显示在屏幕右侧。并且还可以将其装备给属下的骑士。



MP
MP是使用道具所必要的要素，当回收到宝石后该数值就会相应的增加。

道具
使用触摸笔点击道具后再移动至骑士的身上后，就可以将该道具装备给骑士了。

计时槽
在本回合中，当成功攻击到敌人的次数积累到一定程度后，也许会发生什么事情！？

宝石
当在战斗中发现了宝石后，千万不要忘记用触摸笔控制主人公进行回收哦！

被维斯普赐予生命的众骑士们！

本作中的人物设定比较有新意，在游戏里登场的加入自军的骑士们，其实都是受到了各种不同的诅咒，而失去灵魂的亡灵们！

骑士们所拥有的各种职业！

本作游戏中登场的骑士们都有着各自的特殊职业，下面就来简单介绍一下。“弓箭手”是一个使用弓箭，擅长远距离攻击的职业。“魔导士”擅长各种魔法攻击，其最大的特征便是拥有广阔的攻击范围。“长枪骑士”是与战马一同驰骋，能够给与敌人强烈的突刺一击的高级骑士。



希鲁迪盖鲁达
王国第2骑士团的战士，作为城堡守备队的一员，发誓效忠国王。



玛曾达
第8骑士团的战术士官。思维异常敏捷，曾经是一个深受上官信赖的角色。



贝鲁塔
第6骑士团的战士。表面看起来很年幼，但却非常受国王的赏识。



贝鲁古曼
第2骑士团的战士。与希鲁迪盖鲁达一样，同为城堡守备队的一员。



安娜罗迪
第4骑士团的士官候补队员。受到了父亲的影响，立志参军为国家效力。



鲁多鲁夫
第5骑士团的战术士官。他与玛曾达是亲密的夫妻关系。



罗鲁夫
古城对岸的警备队——第11骑士团的团长。是个非常称职的一个军人。



迪亚娜
第2骑士团的战士。被贝鲁古曼所说服，成为了反抗势力中的一员。





本次《机战OG传说》的特报将为大家介绍性格各异的主要敌方角色的资料。下面就让我们来一同欣赏吧。

由 BANPRESTO与MONOLITH两家公司共同开发的《无限的边境 超级机器人大战OG传说》再次开公开了新的情报。面对敌方实力强大的新登场的4大BOSS级角色，玩家只有灵活的游戏掌握战斗系统才能克敌制胜！

NDS	BANPRESTO	5月29日
	RPG	1人/6090日元
《无限的边境 机战OG 传说》		容量未定

敌方角色&战斗系统大公开！

特别内容大回顾！讲述本作游戏的概要！

首先，《无限的边境 超级机器人大战OG传说》是一款继承了超人气的《超级机器人大战OG》系列的经典要素的RPG类游戏。本作的故事背景舞台是由6个风格各异的世界组成的幻想大陆——无限的边境。游戏的开端是由于连接各个世界的“门”出现了异常状况，男主人公哈肯，在独自对异常状况的调查过程中，与神夜、锡华姬等人相遇，随之渐渐地揭开了整个世界发生异变的真相。其次，本作游戏最大的卖点不是《机战OG》系列中的“遗传要素”，而是动作性十足的新型战斗系统！！在战斗时配合着角色的语音台词来按动按键对敌人发动攻击的此系统，将会使玩家全身心地投入到游戏中！

主要敌方角色介绍

在幻想大陆“无限的边境”的各个世界中，本作故事的主人公们会相继遇到各自的“竞争对手”，本次为大家介绍的就是其中的4人。

守天





←使用巨大雉刀的猛男守天，他的这重重一击将主人公瞬间击飞。不过，从伤害的数值上看倒不是很严重……

住在被樱花、红叶所覆盖的神乐天原的鬼族战士。守天与主人公之一的锡华姬曾是恋人的关系。

卡慈艾





→卡慈艾的攻击方式是以“体术”为主。图中他使出的空中踢连击貌似攻击力不低。

生活在被沙漠所覆盖的世界，迪内普里斯的“猫人”。卡慈艾同时也是超大型战车“巨型标记号”的舰长。说话语气粗暴、为人比较凶狠是他的最大特点。

汪思雨 快考试，希望父母不再吵骂，这是今年最大的愿望。
读者资料 女，15岁，北京市海淀区怡清园2—9—201，100192

丰富的战斗系统

除了新的4名敌方BOSS级角色之外，本次报道还为大家带来了《机战OG传说》的最新系统详细解说。

战斗系统之一 精神指令系统

本作中的精神指令系统就像RPG游戏中的“魔法”一样，可以回复同伴的体力、或是增加暂时攻击力、防御力等。





↑精神指令的选项菜单也是仿照《机战OG》系列，亲切感十足！

战斗系统之二 技能组合系统

在战斗时根据我方角色攻击顺序的不同，来组合出特殊的连击技，给与敌人重创！

创造出最强的连续技吧！



战斗系统之三 特殊技能系统

与《机战OG》系列中的设定相同，本作中的主人公们也可以通过特殊技能来强化自身的实力。不过比较遗憾的是，特殊技能是究竟靠角色的LV提升来习得，还是通过直接装备来习得，目前还未公开。

↓伴随着大魄力的特写画面的出现，主人公使出了援护攻击！



SUPPORT值

图中的数值，就是援护攻击的次数。此数值会根据回合数来增加。



同伴之间的华丽连击！

↑同伴之间相互组合进行的连续攻击，不仅威力惊人，且十分华丽！

使用猛攻，击倒敌人！



←将援护攻击与连续攻击进行组合后，可以给与敌人一击必杀！



卡鲁迪亚

男主人公的部下，与阿信都是人工生命体。卡鲁迪亚的双臂、双足都装备了刃状的武器。除此之外她的任何信息一概不明。

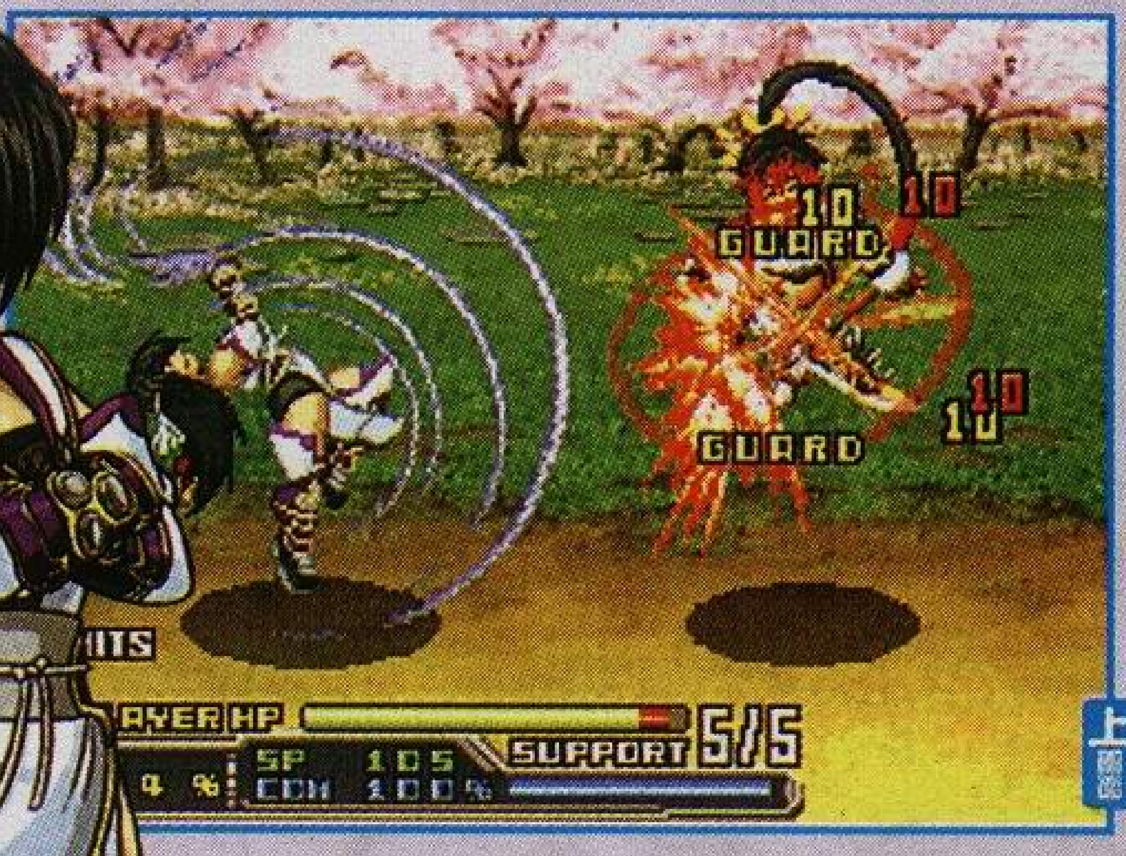
→身体上“装备”了丰富武器的卡鲁迪亚将会是主人公的强大对手？







乙音

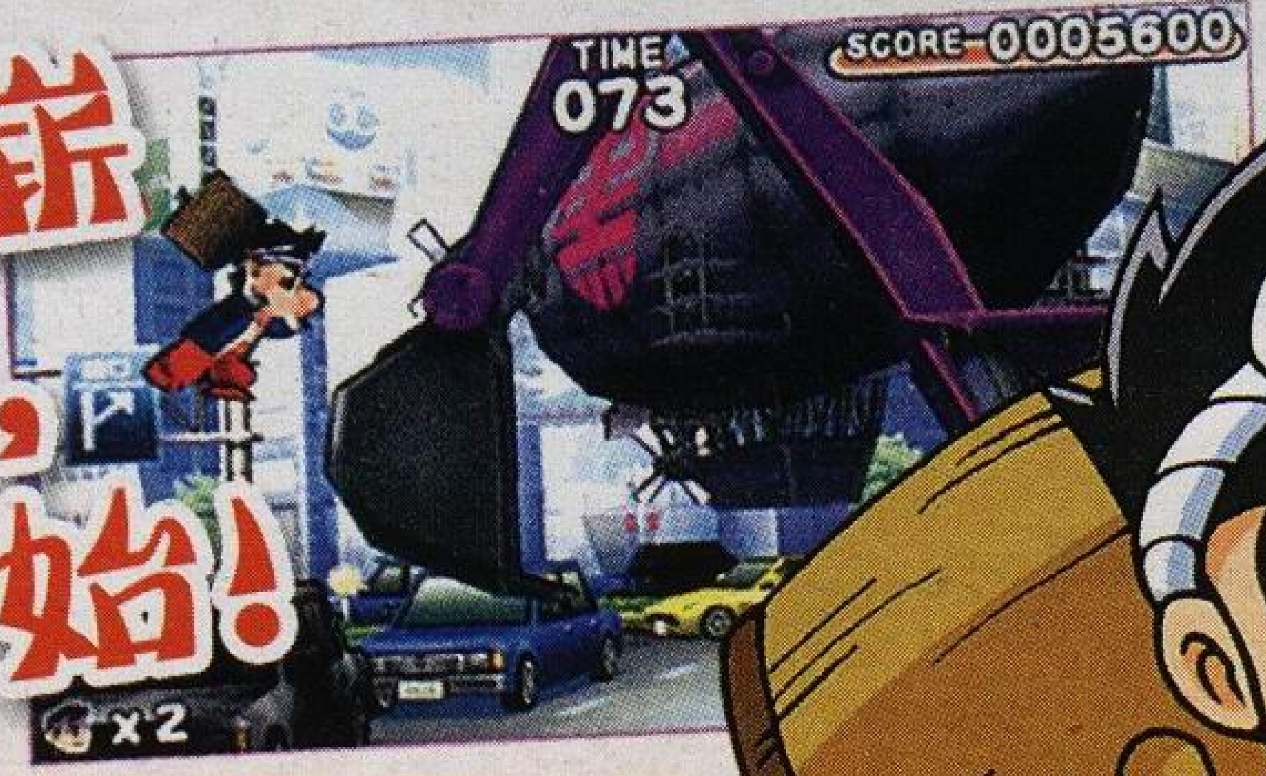


↑招式不仅华丽，威力也丝毫不差。忍军头领名不虚传！

侍奉神乐天原的皇族楠舞家的忍军头领。同时乙音也是本作的女主人公楠舞神夜的师父。缠绕在她手中的钢线威力惊人！

丁佳峰	口袋妖怪什么时候再出正统续作啊？我对救助队七窍都通了六窍。
读者资料	男，18岁，江苏省南通启东市启东中学高三5班，226200，QQ355381070

源君的崭新人生，即将开始！



正义感超强，又重情重意的源君，即将在PSP主机上的全新作品中登场了！



重情意的江户之子

源君

在日本的一个很普通的小城市中生活的青年。继承了祖父3代传下来的建筑公司“桐岛组”的木匠。

いくぜっ!源さん

~夕焼け大工物語~

PSP	IREM SOFTWARE ENGINEERING	2008年春预定
	ACT	1～2人/价格未定
上吧！源君 夕阳大工物语		容量未定

源君过去的人生是？

《大工源君》是90年代在街机上登场的经典游戏。有着爽快感十足的操作的《大工源君》系列，曾经被移植到各个人气主机上发售。相信，现在大叔级的玩家们一定会对在本作中作为主人公登场的源君有很深的感情吧。

将烦恼与邪恶公司一同击飞！

不允许黑木组的暴行

在某日的黄昏之时，结束了一天辛苦工作的源君照常踏上了回家的路途。随着附近传来的一声惨叫，邪恶的建筑公司“黑木组”登场了，正义感极强的源君自然不能放任恶人为非作歹，于是源君便与黑木组展开了激烈的搏斗。最终正义的化身一源君能否击倒邪恶的黑木组呢？那只能靠大家自己的拼命努力了……



桐岛组继承人

神奈

小神奈与游戏的主人公源君是青梅竹马的一对，她被看做是“桐岛组”的优秀继承者。

击倒邪恶的黑木组吧！



身材矮小的源君，毫不畏惧地向着体型巨大的黑木组成员发起了猛烈的进攻，不知他的这一击能否击倒敌人呢？

即便时代改变了，江户之子的气质与精神也不会有任何改变！即将在PSP主机上发售的本作，将是一款操作源君来击倒邪恶的建筑公司的全面展现“江户精神”的爽快类动作游戏。游戏中源君将会把在商店街、游乐场、海岸等地为非作歹的恶人们全部清除。向玩家们再次展示江户之子的魅力！



华丽的战斗效果！



↑Q版的人物，让人看起来很轻松。



↑画面中的敌人竟然开上了大型施工机器。而源君不知使出了什么神秘道具将敌人的施工机器打爆？

王翔	曾经有一台GBASP在我面前，我没有珍惜，如果上天再给我一次机会，我一定会说“你咋不是PSP呢！”
读者资料	男，18岁，广东省韶关市翁源县龙仙第2中学高二9班，512600，QQ512702421

改变职业，拯救众人！

在本作游戏中，源君可以根据战斗需要在8种不同的职业中进行改变，使用类似变身攻击的方式来对敌人造成伤害。本次报道中，首先为大家介绍其中2个职业——棒球手与寿司商人。

寿司商人



↑寿司店的招牌道具寿司板攻击！用此"武器"击飞的敌人是否已经挂了？

在古代日本的江户时期，寿司就是普通百姓间最经济实惠的食物。对于饥肠辘辘的人来说普通的寿司也是救命的稻草。

4号投手

超级棒球手4号是个能将敌人轻易击飞的强力职业！其必杀技"永别特大全垒打"更是强力！



↑将敌人打至空中后，还可以继续使用连击技攻击。

↑用必杀技将敌人麻痹后，就可以对其使用致命一击了！

活力无限的动作游戏登场！

当源君发现有类似图中的这个沮丧的人时，可以用特技将其烦恼全部清除。在以后的战斗中，这些受过源君帮助的人也会在适当时来"还人情"。时常的救助有困难的人也会对游戏的进行产生很大的帮助。



←救助遇到困难的人后，他们也会在你危机的时候前来助阵。

异想天开，危机再来！



一击消除困惑，瞬间回复精神！

面对黑木组的追击，更加重要的是帮助有困难的人。通过使用源君的"人情击飞"特技，就可以瞬间解决他人的困惑。当然了，获救之人也会成为源君的强力援军……



用『人情击飞』特技，消除他人的困惑！

姚懿真	做为次世代旗下的杂志，PG要多和动新、电软联动啊
读者资料	男，19岁，浙江省舟山市定海区舟山二中三（8）班，，31600，QQ894625808

游戏新手线

游戏速递

简单快捷的方式为您提供最新游戏第一手速报。





NDS	Alchemist	2008年6月26日
	AVG	1人/价格未定
寒蝉鸣泣之时 绊		容量未定

龙骑士07原作，被誉为日本三大同人游戏之一的《寒蝉鸣泣之时》也要发售NDS版了。已经放映完两季动画的本作在国内和日本都具有相当高的人气，御社神形象大使的梨花在去年勇夺最萌角色的桂冠，而且在今年夏天还将推出由真人扮演的电影版。本作是以电子小说的形式进行的，共分4卷，绊是第一卷，剩下3卷的发售日还没有公布。喜欢这作的玩家不要错过。



↑这次的电子小说仍然要把NDS竖过来玩，当成书读吧。







黄宣棋	这期的《PG》可以说比较成功！内容充实精彩！
读者资料	男，15岁，福建惠安广海中学310班，362100，E-MAIL:huangxql@yahoo.com.cn

バンガイオー魂
BANGAI-O SPIRITS

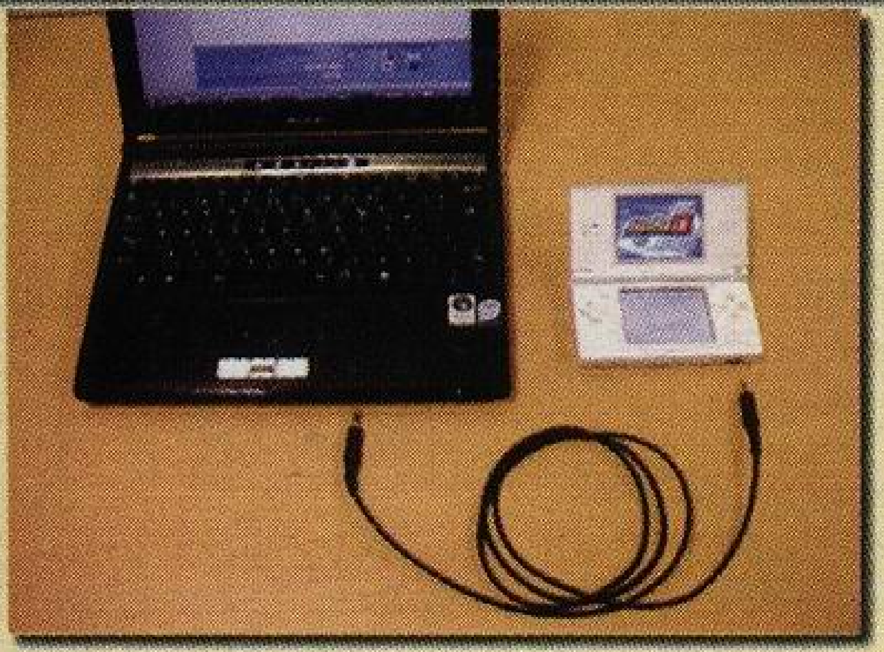
NDS	ESP	2008年3月19日
	STG	1-4人/5040日元
BANGAI-O 魂		容量未定

本作是N64版《爆裂无敌BANGAI-O》的续作，仍然由著名的财宝公司开发，游戏继承了前作爽快的射击感和华丽的弹幕。在本作当中，玩家将不仅仅局限在游戏内的关卡，还可以使用专门的工具来自行设计出更加丰富的游戏关卡，并且支持一卡多人联机游戏。这次还公布了用声音来传送自制关卡的方法，用双头音频线将NDS的声音录制到PC上，可以直接放到网上下载，然后接双头音频线，用PC的播放器播放，NDS就会识别出来，并添加自制关卡。









←声音起到了一个密码的作用，怎么样，很方便吧。

NDS	SUCCESS	2008年
	SLG	1人/发售未定
箱庭生活 羊之村DS		容量未定





本作是一个《牧场物语》系列的养成类游戏。在四面环森的小村庄里面体验农村的生活，玩家在村子里面耕作、牧畜，扩大自己的农场，同时跟其他村民互动交流，也可以跟自己心仪的对象结婚。游戏中经常需要跟村民们对话交流，除了能获得情报以外，还可得到村民赠送的各种生活用具。若想跟异性村民结婚，首先要准备相当数量的结婚用礼品，不然人家可是不会理你的，玩家也要为生活奔波劳碌了。







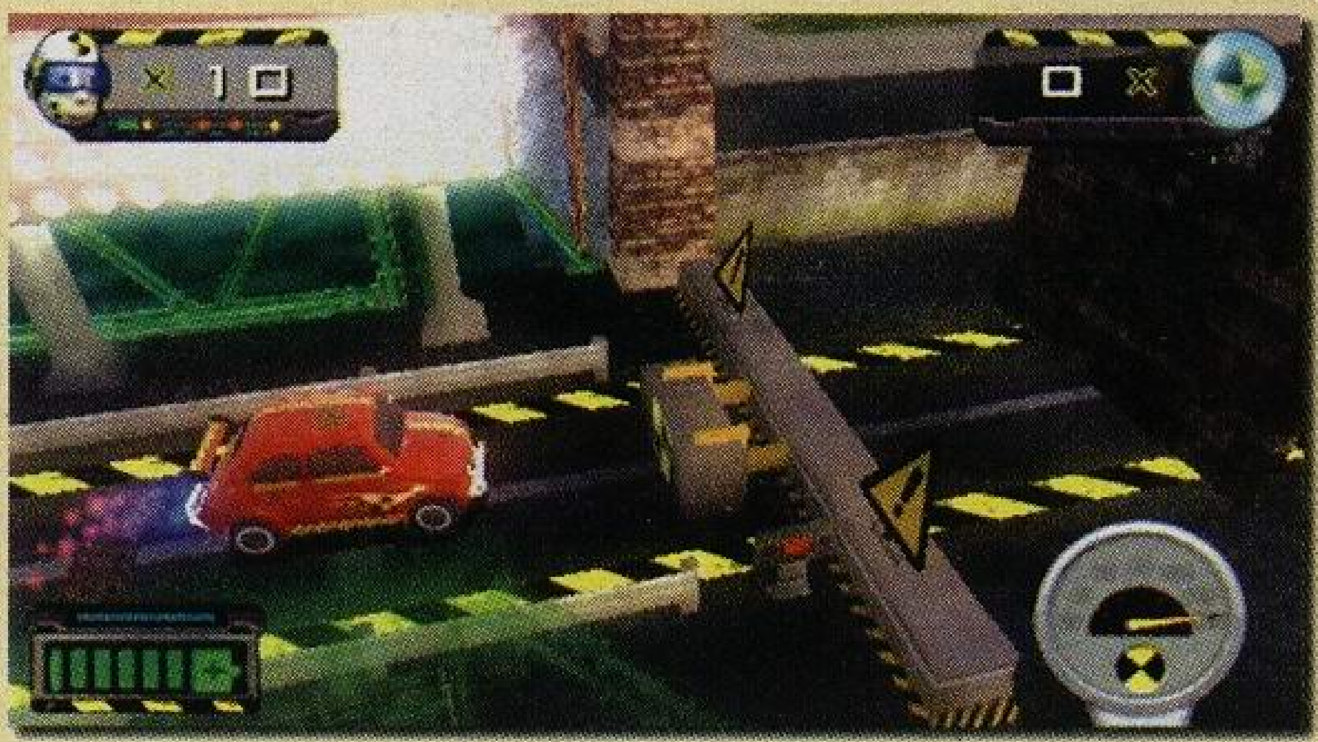
李军	又有边角栏了？真好，支持下。可是支持归支持，什么时候才能上一次啊？
读者资料	男，19岁，河北省保定市北唐小区，071000，QQ：496617275



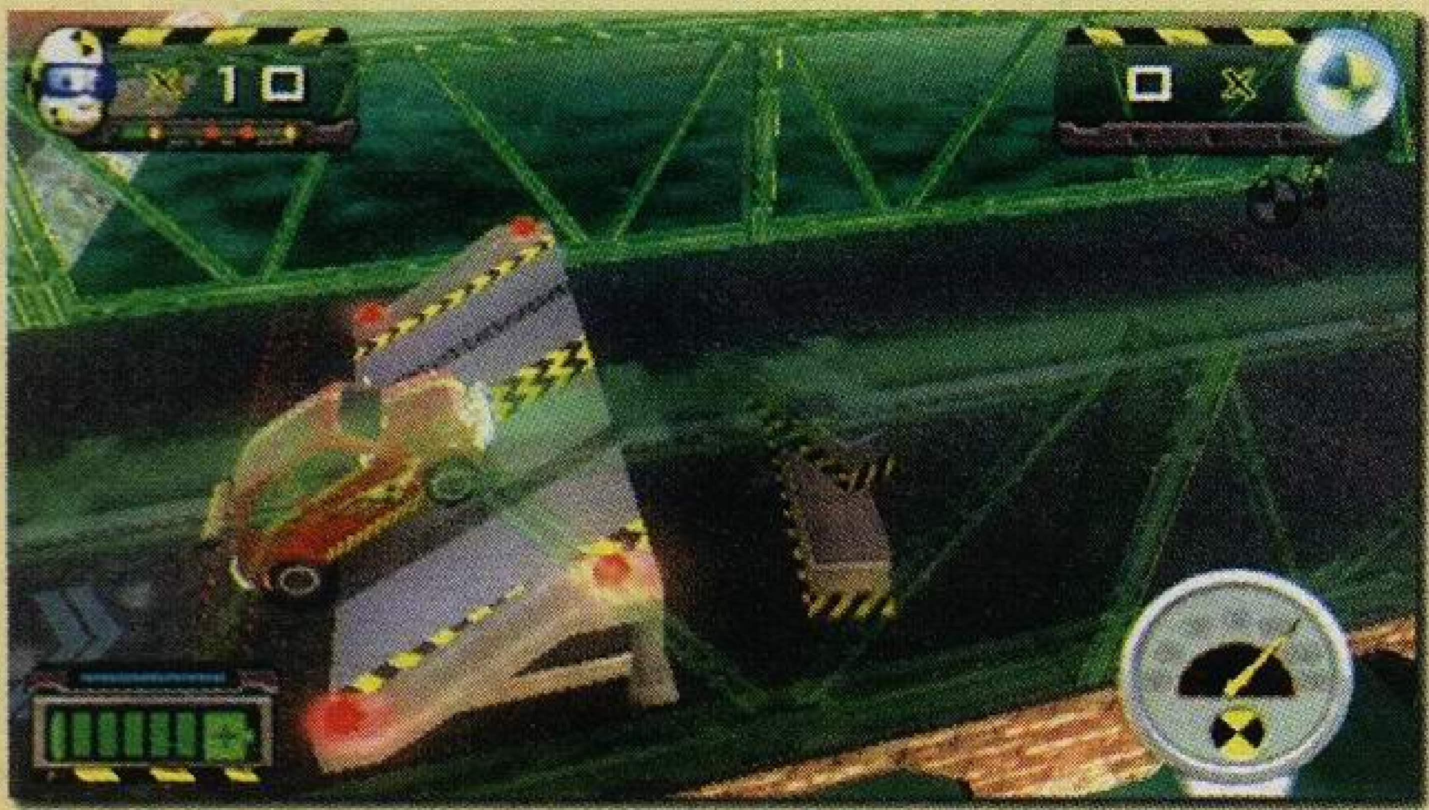
PSP	Oxygen	2008年夏
	ACT	1人/价格未定
人偶CID		记忆容量未定

这是一款根据欧美同名动画改编的游戏，游戏的类型为解谜ACT。在关卡中不但有动作要素，还有一些机关的解迷要素。此外，这款作品中还有一些收集要素，可以让玩家的游戏时间更长一些。

游戏的故事背景设定在近未来的地球，为了减少损失，人们大规模地采用了低成本的人偶进行各种各样永无止境的安全测试。人偶的重要性达到了前所未有的高度，而游戏中的角色就是这些测试人偶。







←游戏画面很华丽，人偶的动作也非常丰富。用独特的动作去解开谜题吧。





这款游戏是由Fonfun公司发售的，游戏类型是益智类的解谜游戏。游戏的主角是一名怀有侦探梦想的少年，一天美术馆中突然消失了两幅名画。于是里克和当地侦探事务所的所长约翰一起对这个事件展开了一系列的调查。游戏中，玩家需要找出藏在画中的东西，然后解开谜题。随着游戏的进展，游戏的难度也会增加，还有各种各样的挑战。喜欢这种类型游戏的玩家不要错过。

NDS	Fonfun	2008年夏
	AVG	1人/5040日元
里克与约翰 消失的两幅画		容量未定



↑里克和约翰这对搭档在故事中会给玩家一些提示，一定要仔细看哦。



→侦探日志里有各种各样的资料，平时可以阅读一下。



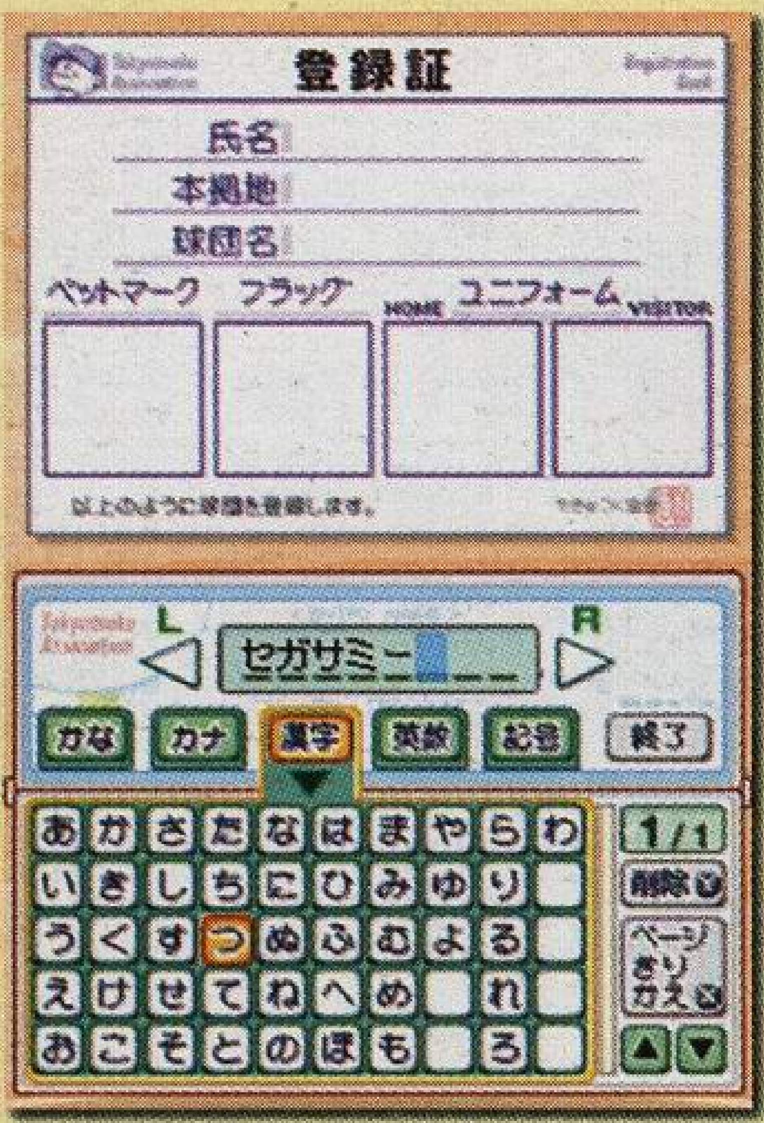


风格上似乎有点像KONAMI《实况棒球》系列，不过这款作品实际上和《创造球会》的意思差不多，主要要素是经营棒球队，和对队员的培养。玩家在游戏中扮演一名监督，要负责组建棒球队、经营棒球队、培养选手、制定比赛的战术等。在这款作品中以10年为一个任期，也就是说过了10年游戏就算通过一次，然后开始下一个任期，可以一直玩下去。当然之后每个任期也不会都是一样的，新的任期之后会有一些新的变化出现。

NDS	SEGA	2008年春
	SPG	1-2人/5040日元
制作职业棒球队		容量未定







↑卡通风格的过场实在是非常可爱，怎么样？你决定要做一位优秀的棒球队监督了吗？







NDS	NBGI	2008年5月1日
	SLG	1人/5040日元
高达纹章		容量未定

在去年只公布了一个标题，最初还以为不会是很本格派的作品。不过这次公布了详细的资料，真是让高达迷们很感动。这款作品的类型是战略游戏，官方称这款作品在剧本上将不同于《基连野望》和《G世纪》系列，而是从另外一个角度为大家重新描绘高达世界的故事。游戏中将有大量的原作事件剧情重现。

目前已公布收录的作品有《机动战士高达》《机动战士高达0080 口袋中的战争》《机动战士高达 第08MS小队》《机动战士高达0083》《机动战士Z高达》这5部作品。从收录作品上看，这次是以宇宙世纪为主题的，大概还会收录《机动战士高达zz》吧。





→游戏中搭载了大量原作中的剧情。忠实原作的设定一定会让FANS们激动的。





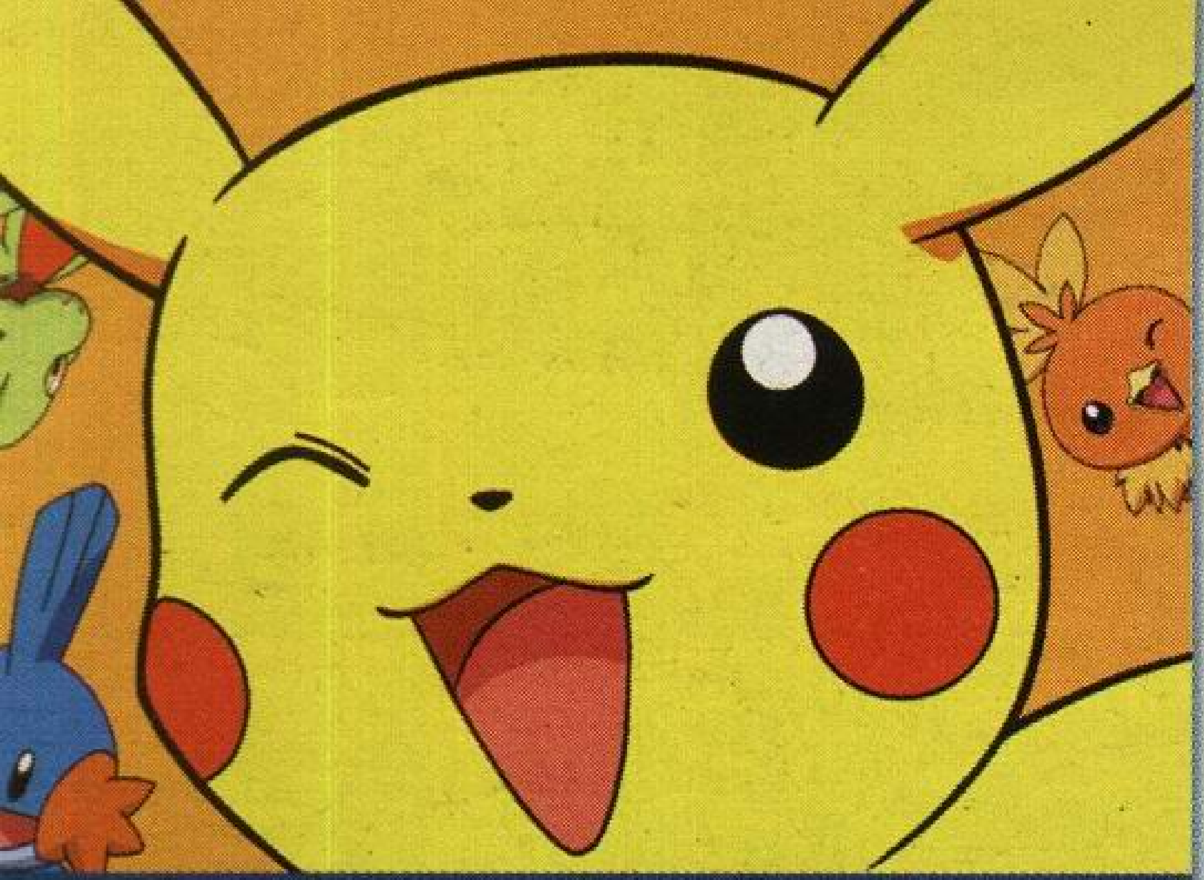
→游戏的战斗画面也是有特写出现的，很华丽吧。







SYM 游戏，越玩越年轻啊！
读者资料 男，18岁，江苏省海门市静海新村，226100，QQ:404605872



不被主角光环选中的人 各色各异配角们的故事

都说红花需要绿叶衬，在任何作品中都有主角和配角，配角通常都是衬托主角的。相对主角来说，配角的特点往往是多种多样的，而且在很多作品中，配角比主角可能都要出彩，往往给观众们留下了更深的印象。本文将介绍一些游戏中各色的配角们，也许有了他们主角的光环才能增色，也许他们比主角更加闪耀。

配角成为跑龙套的典型

最终幻想4——凯因

跑龙套指数：★★★★

凯因是《FF4》中主角塞希尔的好友，两个人从小一起长大，就连爱的女人也都一样。凯因是巴隆城龙骑士队的队长，虽然年纪轻轻就获得了这个位置，但在他的心里，他的父亲才是他最想超越的，可谓是有壮志在胸。

凯因在游戏初期是和塞希尔一起去完成国王指派的任务，可以说他比其他几个角色加入队伍都要早，而且加上自身的背景，以及和主角的友情等，按一般来说他的戏份在理论上应该是有很多的。不过在游戏里，凯因从始至终给玩家们留下的感觉就是在不停跑龙套。从米斯特村和塞希尔分开之后，凯因基本就没怎么出镜，直到后来开始进行水晶夺换作战了，凯因因为被戈尔贝撒利用了，成为一个敌方角色与我方对立。不过可惜的



袁田君	大家加我Q吧！希望多交一些朋友哦！我们的各位玩掌机的同志们大大地来加我吧！谢谢！
读者资料	男，16岁，新疆乌鲁木齐市河滩北路30号附1号，830002，QQ：736909474

是，就算他成为了敌方角色，也没有赋予给他很强的实力，只能说是一个跟班跑腿的小弟而已。解救罗莎之后，罗莎和塞希尔拥抱，而凯因只能在一旁背身站着，可见他在爱情方面是多么可悲。没有被套上主角光环可以享受女友包办就罢了，甚至连成为主角强有力的对手和情敌的资本也没有。

在之后的剧情中，他虽然加入了我方队伍，但因为再次被控制，带着水晶又一次跑路。除了让人感觉这位大哥自控能力差之外，也就可惜身上的装备了。不过在最终决战的剧情前，凯因终于正式加入了。这时候，其他四个人都已经成长很多，这位跑龙套的大哥虽然加入了，但也让人感觉到他真的是可有可无了。论剧情来讲，凯因甚至还没那些舍身的同伴们戏份精彩，只是一个反面喽罗的感觉。在最后结局里，凯因摘掉了头盔面对着山峰，仍然以超越父亲为目标。可是，他在这部戏里，只能说是空怀大志而虚度光阴罢了……

不过，我发现，真正导致他迟迟不能加入到组织中的原因是——他是五小强里唯一一个没有披风的。

几经周折，做回老本行

恶魔城——阿鲁卡多

引退指数：★★★

阿鲁卡多是吸血鬼德拉克拉和人类女子莉莎所生的孩子，拥有吸血鬼和人类的血统。阿鲁卡多小时候其实是很快乐的，这一点从FC的《我是德拉克拉君》中就可以看出来。不过教会发现了德拉克拉是吸血鬼继承人的事实，并且得知了莉莎和德拉克拉之间有一个儿子。教会决定将莉莎和阿鲁卡多处刑处以，莉莎在最后为了保护阿鲁卡多被教会抓住并且火刑，莉莎最后告诉阿鲁卡多不要憎恨人类，不要对人类复仇，并且让他转达给德拉克拉。不过，这时的德拉克拉已经被憎恨和愤怒占据了内心，觉醒并成为吸血鬼，并要向人类进行复仇。将母亲的话铭记在心的阿鲁卡多走上了阻止父亲对人类复仇的道路。

在《漆黑的前奏曲》中，阿鲁卡多协助索尼亚·贝尔蒙特讨伐他的父亲德拉克拉，在试验了索尼亚的实力之后，他使自己进入了休眠状态。直到《恶魔城传说》中，他再次醒来和拉尔夫·贝尔蒙特再次讨伐德拉克拉。阿鲁卡多一直不忘母亲的教诲，一直没有对人类复仇，并且在帮助着人类。

到了《月下夜想曲》的故事中，由于贝尔蒙特家的后裔——理希特·贝尔蒙特被沙法特控制，这位吸血鬼贵公子也不再做配角了，而是只身亲征他的父亲。在这之后很长一段期间，这位贵公子再也没有正式露面，而是转入到了政府机构中，并且化名为有角幻也。



德拉克拉虽然在1999年就被尤里乌斯彻底消灭了，但是可以通过转世的方法让魔王复活。《晓月圆舞曲》的主角苍真就是被选中的容器之一。阿鲁卡多在《晓月》里以有角幻也的身份出现，从头到尾也都是在城里乱跑，戏份很少，而在《晓月》中给人们留下深刻印象的就是他的身份之谜。虽然很多人都知道了有角就是阿鲁卡多，不过到《苍月的十字架》中，这一点才被官方彻底证实。

阿鲁卡多在以有角的身份出现时，曾对苍真说过，如果你成了魔王，我决不会手下留情。在《苍月》中，BAD ENDING就是苍真成了魔王。吸血鬼猎人尤里乌斯和教会的洋子一起去讨伐苍真的路上，阿鲁卡多脱下了政界的那套西装，重新穿上了昔日的盔甲，再次帮助人类一起铲除邪恶。

阿鲁卡多的形象是在《月下》中被塑造起来的，之前也是因为画面的表现原因，另外一方面大概就是配角的命运吧。在当过主角之后，他再次回到了配角的位置，即便是不参加战斗，也掩盖不住他昔日的光辉。

虽然是辅助，但是抢戏高手

王女联盟——米拉诺

抢戏指数：★★★★

《王女联盟》这部作品讲述了尤格朵拉公主所在的王国被侵占沦陷，她一个人带着圣剑跑出来，寻找一群同伴复国的故事。从出现顺序以及剧情主线来讲，尤格朵拉无疑是这款作品的主角。但实际上这款作品中米拉诺的戏份要比公主大人多。

米拉诺和公主在年龄上相仿，但给人的感觉确实经验丰富很成熟，可以说心智上超越了年龄



的限制，这可能也跟在盗贼团有关系。毕竟不像公主，从小生活在王宫中，没怎么接触过外面的世界。剧情中，公主在复国的道路上曾经多次迷茫，多次遇到困难，多数时候都是靠米拉诺的意见。

这部作品中的剧情基本都是大家围着公主转，其他角色的单独剧情很少。不过米拉诺作为第一配角，却有和吉利亚的一段非常感人的剧情。吉利亚是米拉诺的好友，在故事中，吉利亚被米拉诺叫出来帮过忙。不过从那次之后，两个人大吵了一次，因为吉利亚讨厌帮助王国的人。不过，虽然两个人之间发生了一次看似决裂的争吵，但在米拉诺等人遇到困难的时候，吉利亚毫不犹豫的出来帮忙，不过每次都不想承认自己是真心来帮助他们的。在凯旋门的魔炮一战中，米拉诺等人真正陷入了绝境，进退不能。吉利亚的从天而降让大家都看到了希望，最后战斗虽然胜利了，但吉利亚却因为舍身挡住了魔炮而献出了生命。失去好友的米拉诺陷入了悲伤之中，不过他并没失落，反而化悲痛为力量更坚定了讨伐焰帝的决心。

可以说这部作品中塑造最成功的角色就是米拉诺了，虽然主线都是公主的戏份，但从公主的剧情中映衬了他的人生观以及闪光点，从而也让人感觉到这个角色真的超过了公主。至于其他配角，真的也只能说是很一般的配角了。

以红色传说而历代传承

重装机兵——红狼

经典指数：★★★★★

玩过《重装机兵》的玩家对红狼一定不会陌生。红狼是在《重装机兵》初代中出现的配角。其实他的名字叫"狼"，"红狼"是他战车的名字，因为他驾驶的战车涂装为全红色，被人们称为"红色恶魔"。红狼对于一些没有见过他的人来说，一直都被当成一个传说在传颂着。主角和这位战士也有宿命邂逅，在游戏刚开始，人们就说过在村子附近曾看到过红色的战车。主角到山洞里去拿第一辆战车的时候，被BOSS打得很惨，在关键时刻红狼驾驶红色战车帮主角解围。至于红狼这位传说级的赏金猎人，为什么会来这种低级的地方？其实他的恋人尼娜被戈麦斯绑架了，红狼为了寻找尼娜和戈麦斯的踪迹，在世界各地游走。

主角队伍中的第三位女战士和红狼在酒馆中相遇，向这位最强战士发起了挑战。这一场战斗更加突出了红狼的强大，这位女战士似乎也看出了主角和红狼之间有着相遇的命运安排（笑），为了再次见到红狼的时候能超越他，女战士加入了主角一行人的队伍中。

几经周折后，在伊甸镇的大瀑布旁边的屋子里，红狼终于找到了他的仇家——戈麦斯。戈麦斯为了杀掉红狼，找人扮成尼娜，要他下战车。随后戈麦斯用战车向红狼发起攻击，并说道：血肉之躯是无法战胜战车的。虽然红狼拼命抵抗，但最后仍然倒下了。红狼死时那首流浪之歌给人很心痛的感觉，为了恋人而献出了生命展现了他的浪漫。其实这样的剧情已经有很多了，但红狼死的





蒋羽飞	无稿费，拒写。（猴子：这是这位读者对回函卡上"编故事"一栏的回答）
读者资料	男，15岁，福建省福州秀山初级中学初二1班，350012

时候还是让很多人心里有不小的触动。

在《重装机兵》系列每一作中，甚至是后来的《重装传说》系列中，都会有一辆红色并且名为“狼”的战车，红狼的战车和意志在历代中传承着。而他也成为了这个系列中最有人气的配角。

辛勤的旅行家，队伍的生命线

火炎纹章——旅行商人马里纳斯

重要度：★★★★★

要说这位旅行商人马里纳斯是何许人也，可能很多人搜遍脑海里的每一个角落也未必想得出来，笔者斗胆为他加上一个“运输大队长”的头衔之后，应该会有人茅塞顿开了吧？其实这位配角就是在FE掌机系列作品《封印之剑》和《烈火之剑》先后登场过的——呃，应该说运输队驾驶员还是马车车夫呢？马里纳斯加入艾利乌德和海克托尔的队伍之前，只是一名普通的旅行商人，一直从事着把某地的各种产品带到另一个地方出售，再收购一批当地产品前往下一个地方的营生。若是在和平时期，旅行商人的生活也可说是轻松愉快，也许路上还会邂逅几位同路的旅行者，有说有笑的结伴同行。但如果在战乱年代，旅行商人却是可能连身家性命都不保的危险营生，各地都有杀人越货的山贼出没，他们通常会抢走猎物的所有钱财，卷走所有值钱的货物当作战利品，将猎物杀死并弃尸荒野，没有山贼会愿意留下幸存者并将自己的食物分给他们。

很不幸，在某个月黑风高的晚上，马里纳斯终究还是遇到了这么一伙山贼，眼看就要被害的时候，艾利乌德的队伍恰好路过，他们保护了马里纳斯的安全。既然是自愿出手帮助他的，艾利乌德公子也没有指望这位商人会提出什么报答，毕竟商人里还是一毛不拔的铁公鸡占多数。在艾利乌德想要离开的时候，马里纳斯却主动提出想要报答他们，在得知对方的贵族身份之后，马里纳斯考虑到在动荡的乱世继续经商还不如追随贵族，所以当海克托尔半开玩笑的邀请他加入时，他一口就答应下来了，为队伍管理物资正是他擅长的方面。这一追随就是几十年，马里纳斯从一名年轻商人变成了秃顶老人，此后还跟随艾利乌德的独子罗伊南征北战，与圣骑士马卡斯一样，是侍奉贵族父子两代的忠诚下属。

在《烈火之剑》中艾利乌德篇的第十三章，如果访问了地图左上角的村子，随后就能进入13章外传，在外传中保护马里纳斯七回合后就能过关，马里纳斯加入后队伍才拥有运输队。说到这里，笔者不得不感叹《烈火之剑》关于运输队的设定太无厘头了，虽然之后的章节里马里纳斯可以被指定出战，但是运输队的形态竟然是一顶帐篷！没错，一顶固定在地上无法移动的帐篷，在某些章节里需要特地留下一两名队友来保护运输队，否则后援敌人会无情地杀死马里纳斯导致队伍失去运输队……不过好在帐篷也是可以转职，每出战一次之后就会升一级，出战20次之后帐篷就能达到20级并华丽地自动转职为马车……姑且把这个理解成队伍前期资金紧张无法购置马车吧，后期资金充裕之后运输队终于才体面起来。

运输队在游戏中是极其重要的存在，因为并不是每一关都有武器店道具店的，若是没有运输队，队伍里每个成员都得身揣三四把武器，以便旧的损坏后马上换新的用。如果每个人身上都装满东西，击倒敌人后可以获得的道具就放不下了，只能忍痛舍弃，如果不装满的话，你就不怕在下次见到武器店之前武器都用光了只能空手对敌么？就这个意义上来说，给予马里纳斯重要度五星评价怎么都不算过分吧。



现实中的丘比特，但造型就……

愿为你而死——Rub Rabbits

喧哗度：★★★★★

Rub Rabbits的中文译名通常叫做摩擦兔，摩擦兔不是一个人，而是一个广受欢迎的神秘街头表演队伍，总是在意想不到的地方做着令人意想不到的事情，用令人哭笑不得的华丽演出来迷惑他们的支持者。如果你看见他们的支持者们戴着兔子耳朵成群地出现并且大声喧哗的话，请别惊讶，因为这对他们来说再正常也不过了。

摩擦兔最广为人知的事迹就是帮助一个平凡的高中男生追求在街上邂逅的漂亮女孩，男生是那种长相平凡丝毫没有任何魅力的人，而且还特

姚莳颉	良品挑战太鼓达人里“梅”应该排在“竹”前面吧！（猴子：这是版面不好调整的问题。）
读者资料	男，21岁，江苏省太仓市城厢镇梅园北弄12号，215400，QQ：39361949

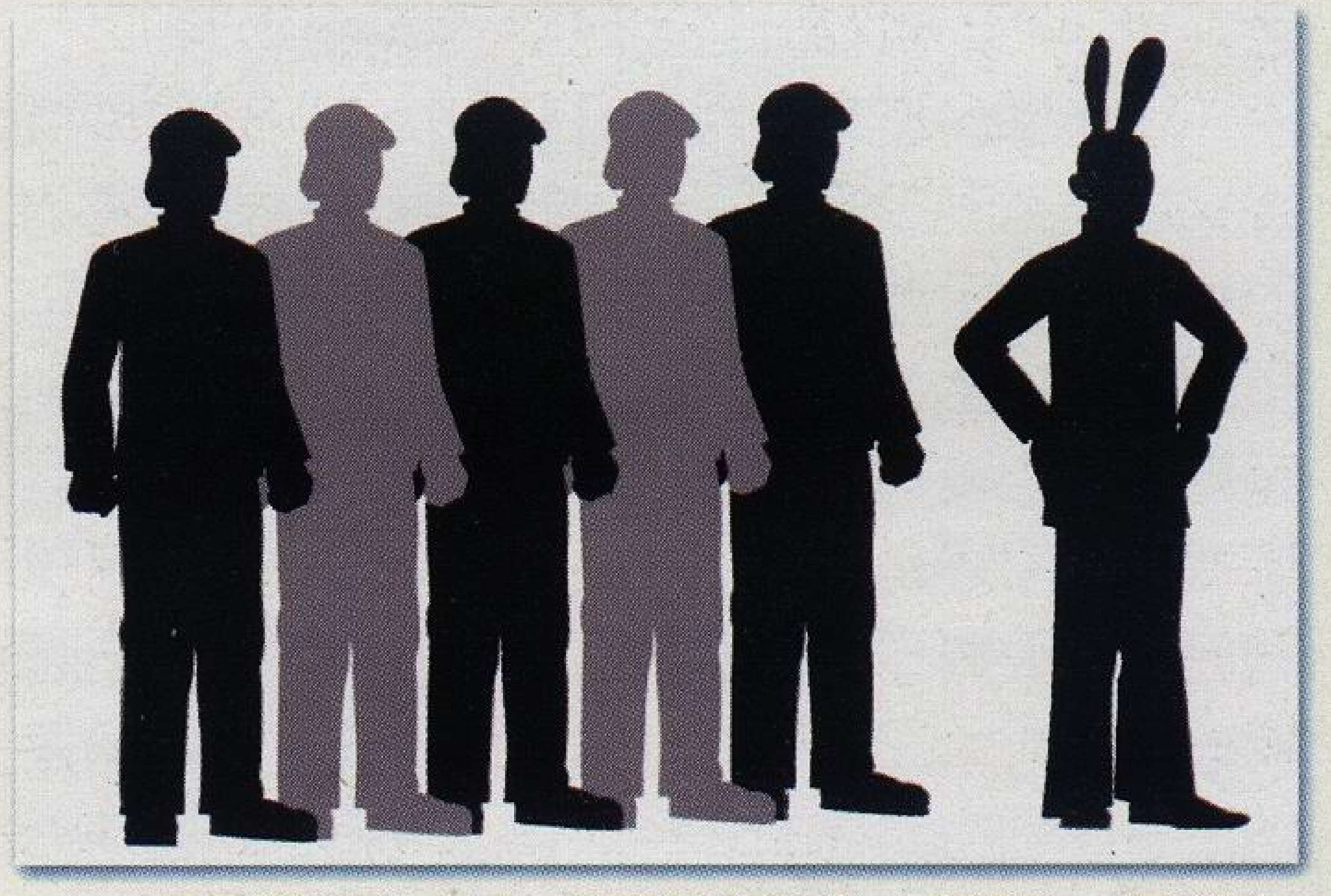


别容易害羞，女孩是年轻纯真的美少女，除了不擅长游泳之外几乎堪称完美，简直是每个人的梦中情人。这种差距已经决定这场爱情冒险并不会一帆风顺，何况男生还有一个强大的情敌，他以金钱和权力为武器，在他眼里没有任何东西能够逃出他的手心。在这种情况下，男生被半强迫地拉进摩擦兔，在领队的严格监督下，参与了各种表演来吸引女孩的注意力，想办法取悦女孩并打败情敌。

事情的起因是这样的：某天男孩抱着心爱的金鱼缸在街头漫无目的地走着，与一位漂亮女孩擦肩而过，丘比特之箭瞬间命中了他。但是男孩不小心与摩擦兔的一位成员撞了个满怀，金鱼被对方误吞了下去，男孩就帮他按摩胃部吐出金鱼。这种见义勇为（真的么？）的行为换来女孩看了男孩一眼，为了更多地吸引女孩的注意力，摩擦兔领队拉着男孩开始了疯狂的表演。表演内容包括跳伞、乘坐手推车速降、在摩天楼顶骑独轮车、大声唱出爱等等，随着如火如荼的表演逐渐进行，男孩与女孩的关系越来越亲近，此时情敌突然出现开车劫走了女孩。摩擦兔为男孩提供了一台弹弓车，以摩擦兔成员为子弹，用人间大炮攻击情敌的车（好孩子不要模仿哦），这么看来摩擦兔还真是超人一等啊(瀑布汗)。情敌再次用直升飞机劫走女孩后，男孩凭借摩擦兔送来的独轮车追赶到情敌的城堡(主角也是超人吧)，再换乘摩擦兔弄来的机器人与情敌展开超级机器人大战……在双方的机器人两败俱伤之后，主角毅然脱下帽子，用毛巾摩擦自己的莫西干头放出电流来对应情敌同样方法的电击，不得不说这种设定实在是太科幻了，不过能做到笑料十足，也算是非常成功的吧。

故事的结局就是男孩和女孩心心相映迎来美好恋情，在摩擦兔的提醒下，女孩想起自己小时候曾经被一个不知名的男孩救过，那个人就是现在面前的男孩，两人紧紧拥抱在一起，爱的光芒照亮了整个地球，这就是《愿为你而死》的大结局。看到这里，想必有很多人很疑惑摩擦兔到底从哪里来呢，他们为什么拥有深厚的实力呢，诸如此类的问题一定层出不穷，想要了解这些很有深度的问题，就得研究续作《宝宝从哪来》。

摩擦兔的前身其实是另一对恋爱的男女以及男孩的十一位情敌，这次的“擦肩而过”事件发生在相邻的上下行手扶电梯上，漂亮的女孩一次吸引了十二个人坠入爱河。在经过各种形式的男人间的对决之后，男孩在猜拳决斗中完胜，一次打败了所有情敌，获得女孩的芳心，而情敌们也衷心祝福两人获得幸福。且慢，故事还没有就此迎来大结局呢，其中的一段插曲演变成了一场大混战，在男孩与情敌们追逐女孩的时候，情敌中的一个人撞倒了水池边的少女，眼看少女就要掉进水池的时候，男孩适时拉住了她的手，被救的少女对男孩一见钟情（这个世界上的一见钟情真多）。其实少女曾经是男孩的邻居，久别十年之后，她已经成长为了一个女版科学怪人（寒），少女精通各种机械的制作研究，她抓走了那十一个情敌，对他们进行洗脑，然后破坏男孩的恋情。经历了重重考验之后，男孩帮助情敌们恢复神志，挫败了科学怪女的阴谋，与心上人在一起。在staff动画完结之后，男孩摘下帽子，露出了长长的兔子耳朵，女孩也同样有着兔子耳朵，这就是摩擦兔的来历，rub is love，摩擦兔是维护世界爱与和平的正义组织呀！



最后还要加上一段笔者的个人推测，仅凭女孩和另外十二个人组成的摩擦兔应当不可能拥有高科技实力，前文中提到的弹弓车机器人之类的大道具只有可能是出自科学怪女的手笔。在剧情模式通关之后会追加一个番外篇模式，里面讲述的是少女以男孩为原型制作了一个机器人，并对它进行恋爱特训，可是少女对机器人并不满意，最后骑着机器牛去找心爱的男孩了。由此不难推测出，少女加入了摩擦兔，其他人也抛弃前嫌接纳了她。

杜宇 某一天，我在街上遇到暗凌，我问：“PSP和DSL几时能得？”暗凌冷笑而答：“当你把所有回函卡都搞到的时候。”本人当场石化。

读者资料 男，17岁，广西玉林市沿江南路14号交通局宿舍，537000

友情和勤劳的代言人

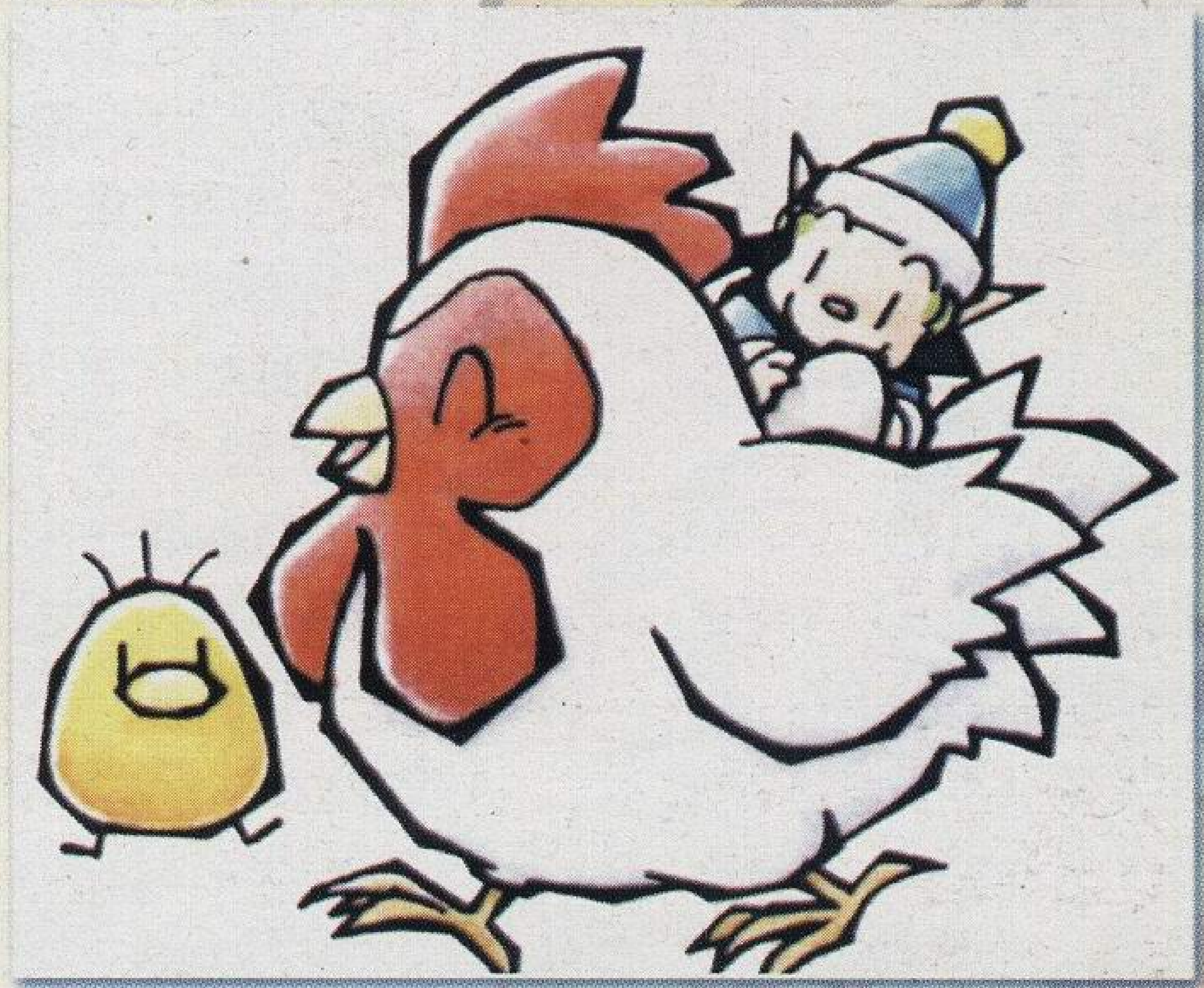
牧场物语——妖精

助手度：★★★★

笔者个人观念里elf=精灵，dwarf=矮人，gnome=侏儒，那么对于コロボックル这个词，自然而然理解为妖精最确切。虽然《牧场物语》系列并非每一部作品都有妖精的戏份，但是妖精却是不可缺少的重要帮手。早期的游戏里，由于耕地面积较小，动物小屋的空间也小，即使没有助手的帮忙，一个人打理牧场事务也是非常轻松的。到了后期作品里，几乎任何地方都可以开垦耕地，单是播种浇水收获就要花上很多时间，更别提还要照顾动物以及跟镇民们联络感情了，时间是无论如何都不够用的，在这种情况下，妖精的帮忙可以大大减少玩家花在牧场工作方面的时间。

在不同的牧场作品里，请妖精帮忙工作的方式各有不同。GBA版的矿石镇里，妖精一共只有七只，分别穿着七彩的衣服，它们住在大树屋里主角，可以每天去探望它们，带去各种礼物增进好感度。每只妖精的喜好各不相同，在游戏前期物资不充裕的时候，送对应颜色的草最经济便利，去树屋的路上收集草放在背包里带过去就可以了。与妖精的友好度达到一定程度之后就可以和妖精玩游戏了，这些小游戏的作用是提高妖精工作的熟练度。熟练度不高的时候，如果请妖精帮忙工作，虽然能请到，工作成果却很一般，经常会有那么几片空地没有浇水或者给动物的饲料数量不足，还得亲自去检查一遍。得到妖精们全体的认可之后，它们就会邀请主角去参加妖精茶会了，不过记得要自带茶叶。DS版的忘忧谷里，妖精们和女神一起被放逐到各个世界中去了，必须达到一定的条件之后才能将他们逐一解救出来。聘请妖精工作的代价是要花费妖精赌场的代币，妖精们根据衣着颜色的不同分为好几种工作组，分别对应各种不同的工作。

除了牧场的妖精之外，工房系列也少不了妖精的存在，GBA上唯一一款工房系列的游戏名称很长——《玛莉、艾丽、艾妮丝的工作室 微风的传言》。游戏里在第一年的冬天会触发打碎妖精手镯的事件，一个月后森林妖精就会敲开工作室的门，送来新的妖精手镯，有了这个东西之后，炼金术师就可以去找妖精族的长老去雇佣妖精了。这里的妖精也穿着不同颜色的衣服，代表它们各自的工作效率，其中工作最快的是绀妖精，工作效率与炼金术师相当，其它妖精的效率分别是1/2、1/3、1/4、1/5、1/6、1/7。工作越快的妖精虽然工钱贵，却是物有所值的，派妖精外出采集原料，省却了自己路上来回奔波打怪的麻烦，而且原料会源源不断直接输送到工作室；让妖精进行物品合成也很方便，不用考虑疲劳度问题。



利用SIL大法，让两位主角分别前往妖精之森，就可以一次雇到两只绀妖精。最多能雇五只妖精一起工作。第一个月的工钱直接从现金中扣除，以后每月自动续费（真方便），如果现金不够的话，妖精就会回到森林里去了。不过游戏里赚钱还是很容易的，可以避免发生这样的事情，毕竟绀妖精工作一两年之后就会升级成虹妖精，工作效率提高为1.5倍，工钱却不涨，要是损失了虹妖精就太可惜了。妖精们如果无事可做，就会躺在工作室的地板上滚来滚去玩闹，或者转着圈跳舞，还会冒着泡泡闷头睡觉，那样子虽然很可爱，但是为了不浪费工钱，还是多注意安排吧。总之有了妖精们的帮忙，主角们就可以埋头于炼金术的研究了，要知道每年写一本书才是游戏的主要目的，而不是靠炼金术赚钱。

跋山涉水的黄金坐骑

最终幻想系列——陆行鸟

可爱指数：★★★★★

陆行鸟(Chocobo）是SQUAREENIX招牌游戏《最终幻想》系列的吉祥物，在1988年发售的FF II中首次登场。它的形象由当时身为开发人员的石井浩一构思，另外在《圣剑传说》中也有过登场。

陆行鸟的基本特征为细长的脖子以及宽大的嘴喙和脚掌，它有两条细长的腿，善于奔跑，所以在游戏里常作为骑乘工具出现，特别是作为陆地移动手段，其数倍于步行的速度不论在旅行或是战斗中都起到了很大的作用。成年的陆行鸟因体



格较大甚至可以乘坐数人，在松野泰己构筑的伊瓦利斯世界观中，它是骑士的标准坐骑。陆行鸟的翅膀像鸵鸟一样已经退化，除了FF IX的黄金陆行鸟以外均无法飞行。它们往往以特殊的气味标示自己的居住领域，喜欢吃的食物有基莎尔野菜及死亡辣椒。

陆行鸟还经常出现在支线事件和迷你游戏当中，甚至以召唤兽的身份登场，不过大都是作为初期的召唤兽，攻击力不高，偶尔也会出现攻击力较高的胖陆行鸟压阵攻击。由于FF Ⅶ中3D化形象的陆行鸟受到了空前的大人气欢迎，所以同年末SQUARE推出了以它作为主角的PS游戏《陆行鸟之不可思议的迷宫》，这个系列的最新一作也于去年底在Wii平台重生。不过我想陆行鸟在国内知名度最高的一款作品，毫无疑问应该是《陆行鸟赛车》，集结了众多人气角色的本作很容易激起玩家反复游戏的动力，全隐藏要素收集至少要通关10回哟。

黏黏稠稠的水滴生物

勇者斗恶龙系列——史莱姆

被虐指数：★★★★★



史莱姆（Slime）是来自日本国民级RPG游戏《勇者斗恶龙》系列里的一类怪物的总称。作为DQ系列中最弱小的怪物，玩家在游戏的初期会经常遇见这种敌人，也是玩家晋级为勇者或是成长为富翁的踏脚石。史莱姆虽然十分的弱小，但是由著名漫画家鸟山明创作的可爱水滴状（也有不少人说很像洋葱）的柔软体态，使之成为了极受欢迎的大人气怪物，每一代DQ作品都有它的精彩表现，并且后来也衍生出了众多分支作品。

史莱姆其实是奇幻设定中类似于变形虫的一种生物，在剧情导演掘井雄二设想的DQ初代作品的原画设定中，最初的史莱姆长得就是差不多这种变形虫的样子。但是角色设定鸟山明认为“泥巴状的流体造型比较难设计”，便改成了身体上长着又大又圆的眼睛和U字形笑嘴的水滴状，这样可以显得更加具有亲和力，并且也方便后期的修改。结果在游戏中登场的水滴状造型大受欢迎，现在的史莱姆俨然已经成为了DQ系列的一个吉祥物，在其相关产品中肯定能够找到史莱姆可爱亲和的身影。

另外值得一提的是，名字中带有金属的史莱姆被称为金属史莱姆一族，有着极高的防御力，还免疫各种魔法（咒文）和特技（不免疫物理系的特技），而且随时都可能逃走。不过一旦成功将其击倒后便能获得相当可观的经验值和金钱，这在等级制度森严的DQ系列简直如同上天馈赠的厚礼，所以当各种捕杀金属史莱姆的技巧被发掘后，金属系就成了被随便乱捏的软柿子。后来在FF中也出现了有料仙人掌的类似设定，算是向对手致敬的一种表达方式吧。



任劳任怨的全职保姆

马里奥兄弟系列——耀西

全勤指数：★★★★

耀西（Yoshi）是在万年稳坐主人公席位的马里奥系列里打杂的一种恐龙，也是主角马里奥的好朋友（说好听点是搭档，讲直白些是坐骑）。马里奥兄弟与耀西从他们还在婴儿的时候就已经认识，这是在以它作为主角的游戏《耀西岛》当中的前情提要。

耀西是一只青绿色的恐龙，下巴、胸腹和尾巴的下方为白色，脑袋后面的位置有红色角状物（3倍速！？），背脊有一块红色的硬壳，穿着一对红色的鞋子（在一些版本中为橙色）。大鼻子是耀西的一大特征，此外，它还有一条能伸缩自如的舌头，据说什么都吃绝不挑食，在游戏中，这是耀西最主要的攻击手段，用舌头抓住敌人强行

陈健	好吧，我承认这句话侵犯了某人的版权。（猴子：谁的版权？）
读者资料	男，18岁，广东省湛江市赤坎区新江三横巷迎宾馆宿舍，524000



吞下，然后可以选择吐出敌人或者是消化敌人产卵（那美克星上的恐龙！？）。

耀西初登场的作品是于1991年发售的《超级马里奥世界》，之后也在任天堂其它平台的游戏中出现，包括《超级马里奥64》、《马里奥赛车》、《任天堂明星大乱斗》、《马里奥聚会》，以及今年刚推出的《马里奥和索尼克在北京奥运》。耀西的第一次以主角身份出现的游戏是《耀西的蛋》，当时是一款分别对应FC和GB的益智类型，而SFC平台的《耀西岛》则是它首次成为动作游戏的主角。在2005年推出的对应NDS的游戏《摸摸耀西》中，耀西背着从天下掉下的马里奥宝宝对抗敌人，简单有趣的操作再一次为这只青绿色恐龙赢得了广泛人气。

我行我素的流氓大亨

瓦里奥系列——瓦里奥

反派指数：★★★★

瓦里奥（Wario）是任天堂继马里奥之后创造的又一大招牌角色，起初是以马里奥的竞争对手登场，而后其自己成为游戏的主角。他首次出现在1992年的GB游戏《超级马里奥世界2：6个金币》中，扮演重要的坏人配角和最后的大魔王。瓦里奥这个名字是由马里奥（Mario）的首字母倒过来变成，所以瓦里奥的原型设定是人格颠倒后的马里奥，也就是“坏马里奥”。

虽然瓦里奥会被认为是马里奥邪恶的孪生兄弟，但一般认为他们俩之间并没有亲戚关系，尽管在《超级马里奥世界2》的说明书手册中有提到两人是旧识。瓦里奥最初的模样与马里奥雷同，当然看上去要邪恶许多，他的角色形象是以略带夸张的美式漫画手法所描绘：一个过胖的意大利人，有着蒜头鼻，尖尖的八字胡，以及明显的手臂肌肉。瓦里奥最大的造型特色便是头上戴着一顶印有W字样的黄色帽子，黄色汗衫上套着一件紫色工作裤，就如同将马里奥的造型重新上色成另一个版本。在风格上，马里奥以常见的V字形手势代表胜利，而瓦里奥有时也会做出V字形的手势，不过他却是以W字形作为其获胜的标志。

开发人员在工作中经常拿瓦里奥来自嘲，使他与生俱来就拥有搞笑的艺术细胞。在《超级马里奥64 DS》中，瓦里奥便时常被取笑，蘑菇小子用“令人讨厌”来形容瓦里奥，但接着便改变措词，称他为“很健康却令人讨厌”。瓦里奥因为某种个人的原因而非常爱吃大蒜（害怕吸血鬼?），所以在游戏里会经常看到描述他的口气“奇臭无比”。



悲剧的英雄们

最终幻想 II——复苏之魂四人众

悲剧程度：★★★★

作为FF系列永恒的经典，最终幻想 II 自1988年发售以来经历过多次复刻，每一次复刻都取得了不错的成绩，除去FF系列名声在外，部分玩家有怀旧情结之外，游戏本身的素质也是它能够长盛不衰的重要因素之一。作为一款上世纪八十年代的游戏，FF2无论是从剧情、系统还是画面，都足以称得上惊艳，其剧情更是获得了当年的最佳剧本奖。

FF2的主线剧情很朴素，就是被迫害的人民

黄宁	（猴子：这位读者的回函卡上没有写字，但是带着一封写得很工整的信。感谢你细心地为我们挑错，我们会对今后的工作更加负责。）
读者资料	女，18岁，内蒙古包头市第九中学，014010

反对皇帝的暴政，最终打败了邪恶的总boss，但就是在这样朴素的环境和八位机能的制限中，制作人成功塑造了一批性格各异的人物，无论是为救同伴甘愿献身的约瑟夫，还是为了取得究极魔法而毅然赴死的敏吾，都曾经让我们感动一时。在GBA版本的复刻中，制作团队以游戏中牺牲的四位同伴ミンウ、ヨーゼフ、リチャード和スゴート为主角，重新谱写了“苏生之魂”这一剧本，讲述四位勇者在死后世界的冒险，这一把感情牌可算是打对了地方，在让FF2的剧情得到进一步的完善的同时，也让GBA版复刻取得了不错的成绩。

复苏之魂是一份迟来的礼物，在让年轻的玩家惊叹于FF的高度同时，更跨越了二十年时光，感动了曾经年轻的我们。虽然听起来有些肉麻，不过，我还真是想由衷的感谢SE，给了我们一个机会，让我们找回当年的感动。



永远的暗夜传说

恶魔城系列——DRACULA

登场频率：★★★★★

提起恶魔城，大家能想起什么？阴森而庞大的古堡；一条流转传承的圣鞭；时而优雅空灵时而恢宏壮阔的音乐——当然，还有贝尔蒙特家族与其百年的宿敌DRACULA的恩怨情仇。就是这些元素构成了恶魔城系列，而其中最有特色的元素之一，也是贯穿系列始终的核心人物，就是恶魔城的城主——吸血伯爵DRACULA。

吸血鬼传说发源于斯拉夫地区，为西方文明所熟知，而德拉克拉这个名字则因布兰.斯托克所著的小说《吸血鬼伯爵德拉克拉》而闻名，这部



小说也是恶魔城的重要灵感来源。经过二十余年的发展，DRACULA这个角色的内涵已经远远超越了小说，整个恶魔城的历史几乎就是德拉克拉与贝尔蒙特、莫里斯家族宿命之战的历史。每一作的结末，德拉克拉都倒在吸血鬼猎人的鞭下，恶魔城也在晨曦中分崩离析，但作为混沌与憎恶的化身，他一次又一次的降临于世，踞于王座之间等待着宿命的决斗。设定中，德拉克拉在1999年被彻底消灭，但这仍然不能阻止他凭借恶魔城再次以混沌之力的形态现身于人间，DRACULA已经与恶魔城，与《恶魔城》这个系列彻底融和成一体，作为系列的标志为人所铭记。

在数百年间重复着破灭与再兴的宿命，用一次次的轮回谱写着恶魔城系列波澜壮阔的画卷，对面贝尔蒙特和莫里斯的名字不断变换，而他却始终如一。从某种意义上来说，德拉克拉才是恶魔城系列真正的主角吧。

超越主角的男人

洛克人系列——ZERO

抢戏指数：★★★★★

时至今日，洛克人系列已经是一个庞大的家族，包括元祖洛克人、洛克人X系列，洛克人ZERO系列，洛克人EXE系列等，其中人气最旺的，当属在超任时代崛起的X系列。



陈婷 高三学习中，脑子枯竭的很，想不出什么好东西，以后再说吧！
读者资料 女，18岁，河南省漯河市文化路，462000，freedom4869@yahpp.com.cn

X系列摆脱了以往洛克人简单，童趣的人物和世界观设定，在继承了元祖洛克人高难度、武器学习等系列传统的同时，以重厚鲜烈的世界观、帅气的人设和极具个性的关卡，boss塑造，一举掳获了大批的忠实玩家，CAPCOM自然不甘寂寞，在数年间陆续将X系列出到了第八作，X系列的世界观、剧情也逐步丰满，各个角色的性格、故事都广为fans津津乐道，无论是作为老牌主角的X，还是头号反派SIGMA，都拥有极高的人气，不过X系列人气最高的，还是当属以鲜红、长发和光剑作为标志的ZERO。

ZERO这个角色其实在元祖洛克人里就有雏形，是为主角洛克人赠送道具，提供帮助的NPC角色，而在X系列里，他最初则是作为为了打倒X的敌人而出现的。反派主角，耍帅，红色，这可是当年反派走红的黄金定律，而随着剧情的发展，他也就像他的诸位先辈（？）一样，走过了反派——傲娇（？）的NPC——援手——战友的黄金配角转职大道，成为了X的铁杆战友、系列人气最旺主角（短笛＆贝吉塔：T T那为什么我们还是配角……）。

鉴于ZERO的人气如此之高，CAPCOM又在掌机上推出了ZERO系列，其剧情在一定程度上与X系列有传承关系，而人设和剧情风格则是另一种风格，这个系列也取得了巨大的成功，这多少要仰赖于ZERO超高的人气。即使是在后期之秀——EXE系列里，我们依然可以找到定位类似ZERO的角色布鲁斯（Blues）。

悲情的男子汉

最终幻想7核心危机——扎克斯

悲情指数：★★★★★

最终幻想7是PS上最为杰出的游戏之一，自发卖伊始就受到了无数fans的热烈追捧。不但是游戏本身的流程攻略研究，fans们对本作的激情也体现在对游戏剧情的痴迷上，游戏里的每一句话都能够引发fans们的无数遐想。克劳德，萨菲罗斯和爱丽丝的恩怨情仇一直是fans津津乐道的话题。

克劳德究竟怎样成为了Soldier？萨菲罗斯和神罗之间又有何恩怨情仇？为了补完FF7的剧情，也为了最大限度发掘商业价值，索尼以在FF7中作为配角（说背景设定可能更合适）出现的Soldier扎克斯作为主角，推出了一款新的游戏《最终幻想7危机核心》。本作不仅解开了FF7中留下的诸多谜团，补完了克劳德，萨菲罗斯，蒂法等人



的故事，更塑造了一位多情重义，为赴汤蹈火的热血汉——扎克斯。《危机核心》将FF7之前的剧情补完和扎克斯的形象塑造很好地融和到了一起，让玩家亲眼见证了扎克斯从一个轻佻天真的少年成长为一个重情义，有责任心的男人的过程，当最后扎克斯举起手中巨剑冲向神罗军队毅然赴死的时候，恐怕每一个玩家都多少有些许的感动吧。

存在感为零的男主角

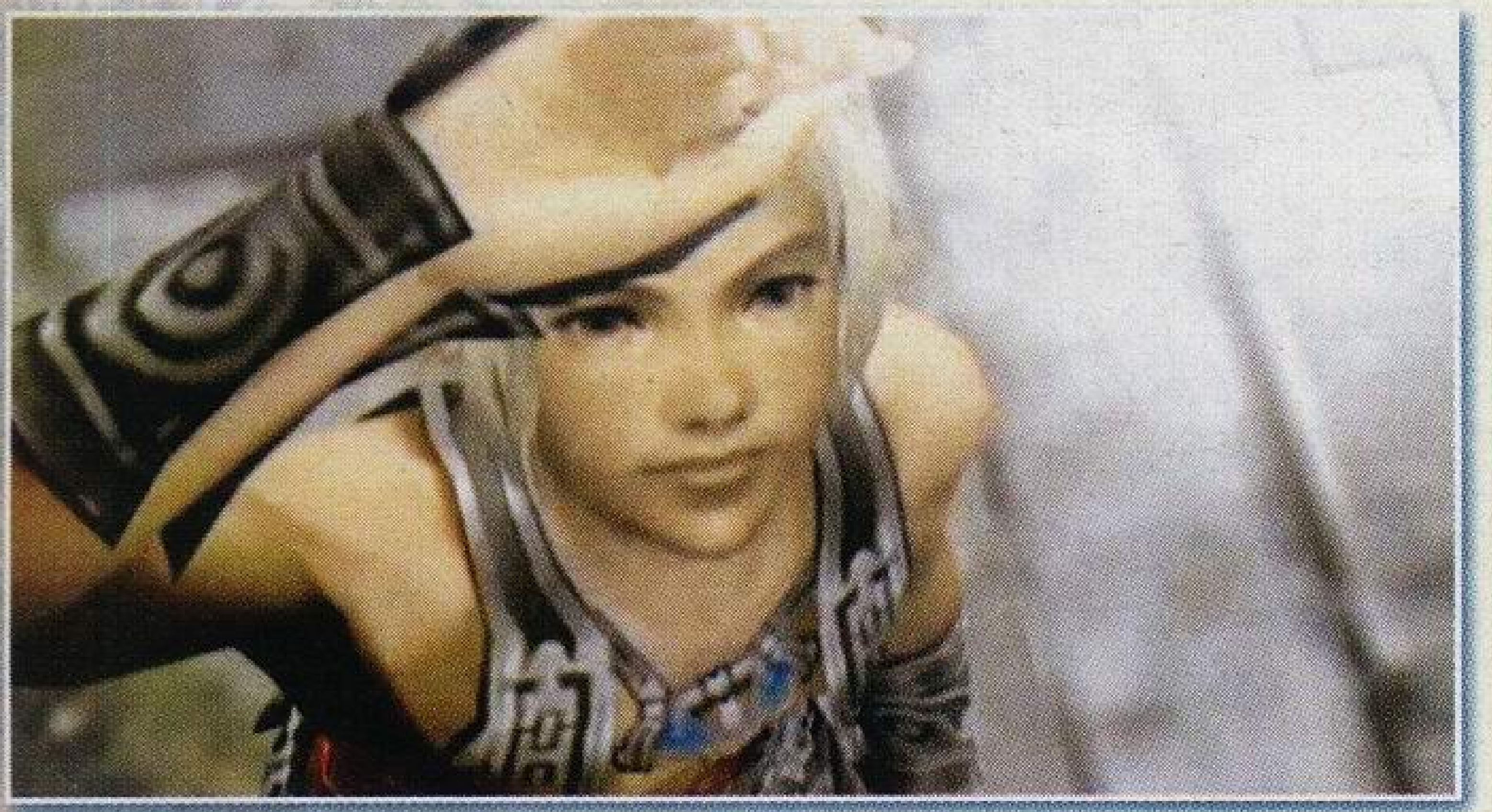
最终幻想XII——瓦恩

重要指数：★



厌倦了平凡的生活憧憬冒险的17岁少年，梦想成为驾驶飞空艇自由翱翔于天际间的盗贼。因为阿尔卡迪亚帝国的侵略，瓦恩失去了唯一的亲人——年长他两岁的哥哥雷克斯。瓦恩现在生活在帝国占领下的达尔玛斯卡王国的地下区中，以开朗积极的性格对待他人。担任FF XII主角的他更像是游戏里的配角之一，虽然在作品中出场与台词都不多，但由于能力数值的突出，在玩家中也获得了一定的人气。

计划惊吓帝国军新执政官维因和盗取宝物而侵入城堡的瓦恩，虽然盗取了宝物（破魔石）却遭遇了打算抢夺宝物的巴尔弗



雷亚和芙兰。在知道他们是空贼之后，瓦恩成为了他们的同伴。与此同时，反抗帝国的旧达尔玛斯卡王国的抵抗运动攻入城中，在城中瓦恩遇到了下落不明的王女阿西娅并将其救下，随后众人一起脱出。从此，以这意想不到的事情为契机，瓦恩与各种各样的人相遇，开始了在世界上的冒险。与这些人的相遇，他的命运也开始发生重大的改变。梦想虽然远大，但他拥有足够实现梦想的实力、才智和行动力，表情中虽然还留有天真，但他的眼睛一直向往着未来。其后瓦恩被卷入进左右国家命运的洪流之中，站在一个平民的立场观察世界正在发生的变革。游戏制作人想要表达的，大概是“每个人在自己眼里都是主角，但在社会中却往往只能扮演默默无名的配角”吧。

好在NDS的《FFⅫ亡灵之翼》给了瓦恩一个重返主角宝座的机会。故事发生在PS2上的FFⅫ本篇之后，剧情衔接从前作的结尾处开始，讲述了在秘宝传闻的驱使下，已经成为了空贼的瓦恩与同伴前往伊瓦利斯的未知大地“浮游大陆”展开的新的冒险里程。此次担任主角也正符合游戏公司喜欢拿配角充当相关作品主角的潮流。

史上最主角的男配角

最终幻想Ⅻ——巴尔弗雷亚

魅力指数：★★★★★

不被任何东西束缚，无论何时都充满着自信，自由驰骋在天空的职业空贼。

所谓空贼就是通过袭击商船等得到粮食的天空的海盗，然而巴尔弗雷亚却因只以坏人为目标而闻名，被平民称作义贼，有很高的人气。但是相反这也造成了各种各样的麻烦，阿尔卡迪亚帝国将他作为目标，此外还有各种其他的人也在追捕他。因此，他的赏金额非常高，是级别最高的通缉犯。在FFⅫ的世界中有很多为得到赏金而行动的赏金猎人，四处追赶巴尔弗雷亚的邦加莫南也是执著于赏金的赏金猎人之一。

从态度、风貌和措词等来看是老练的冒险者的巴尔弗雷亚，意想不到是的年龄只有22岁。其真实身份为希德博士之子，希德强迫他去当审判长，巴尔弗雷亚因而逃出帝国。相当自信的巴尔弗雷亚却也有让人讨厌的地方，喜欢喝酒，对女性唠唠叨叨，但实力却是超一流的。他拥有足以证明自身的实力，不论是作为机工士，还是飞空艇的整备，能力都非常出色。

在瓦恩潜入王宫的同时，巴尔弗雷亚为了获得宝物也潜入了王宫，开场白的第一句台词就是：“我是这个故事的主人公”。在因为宝物与瓦恩争执之后，后者成为了同伴，可以说巴尔弗雷亚是引导缺少经验的瓦恩的存在。相应的在游戏结尾，被困在即将坠毁的巴哈姆特要塞中的巴尔弗雷亚，面带微笑地让同伴先行撤离：“我可是主角啊，主角是不会挂的”，绝对自信的表情给人留下了极为深刻的印象。因此许多玩家在通关后普遍认为，巴尔弗雷亚比瓦恩更像是本作独一无二的主角。



狂野狡猾的猎手

怪物猎人P 2nd——轰龙

戏分比重：★★★★★

对于一位PSP玩家来说，《怪物猎人Portable 2nd》是一款绝对不能不提的游戏。游戏发售已近一年，其续作《MHP2G》也将在今年3月27日发售，但本作至今仍然拥有极高的人气，在网络流行的各大掌机联机平台里，《MHP2》的玩家人数一直稳坐头把交椅。





那么，诸位玩家们，《MHP2》的主人公究竟是谁呢？按照常理来说，动作游戏的主人公自然应该是玩家操纵的角色，新游戏开始时玩家还要设计角色外貌，音声乃至内衣的款式，这样说的话猎人自然应该是《MHP2》的主角。不过，说起这款游戏，有几个人的第一反应是猎人呢？多数人的脑海中出现的，都会是那只很黄，很暴力，充满了野性原始风貌的飞龙——ティガレックス！作为《MHP2》的首推怪物，轰龙的戏份贯穿了整个游戏流程。无论是采集雪山草还是收集大象舌头，无论是下位的广阔沙漠还是上位的雪山之巅，轰龙的威胁都时时刻刻地缭绕在玩家的心头。很多人不会忘记第一次看见轰龙咆哮着冲来时的感受吧，笔者可是至今还记得当初抱着一把只剩通常弹1的重弩，在雪山6区高台上瑟瑟发抖的感觉（笑，接下来的事大家多半能猜到）。轰龙的尖爪（疾奔的龙车）、轰龙的獠牙（充满魄力的前咬），轰龙强韧的尾巴（角度诡异的旋转），无一不是新人的噩梦。为了打倒轰龙，带上镐头敲墙做斩破刀；为了轰龙的尻尾，学会了调和陷阱、丢闪光和放置爆弹；为了穿上轰龙装用上轰武器，一遍遍的怨念头壳和爪……无数的新人从轰龙爪下“毕业”，正式走上狩猎之路。当猎人最后终于身穿轰龙装，手执鬼斩破的时候，玩家的那种满足感，恐怕在整个游戏中都不会有几次吧。

豪快而残暴的爪牙，霸气满点的咆哮，狂野而狡猾的气质，这一切因素，都让轰龙的形象超越猎人而深深烙印在每一个《MHP2》玩家的心中，就算是无数次在搏斗中倒在猎人的刀下，也无损于这位“配角”背后那闪闪发光的“主角”光环——做配角做到这个地步，又有什么理由能不上榜呢？

人气最高的动画偶像

口袋妖怪系列——皮卡丘

耀眼程度：★★★★★

如果说轰龙的辉煌是或多或少的仰赖于怪物猎人系列本身主人公的角色形象薄弱，那么这一位（这一只？）的大获成功，则是彻彻底底，完完全全的胜利。胜利到什么程度？无论男女老少，玩不玩游戏，只要说起它来，多半会点头表示知晓——真正的全民级卡通偶像。不过，又有多少人知道，这个可爱的黄色小家伙最初只是个“图鉴No.25”的配角级角色呢？

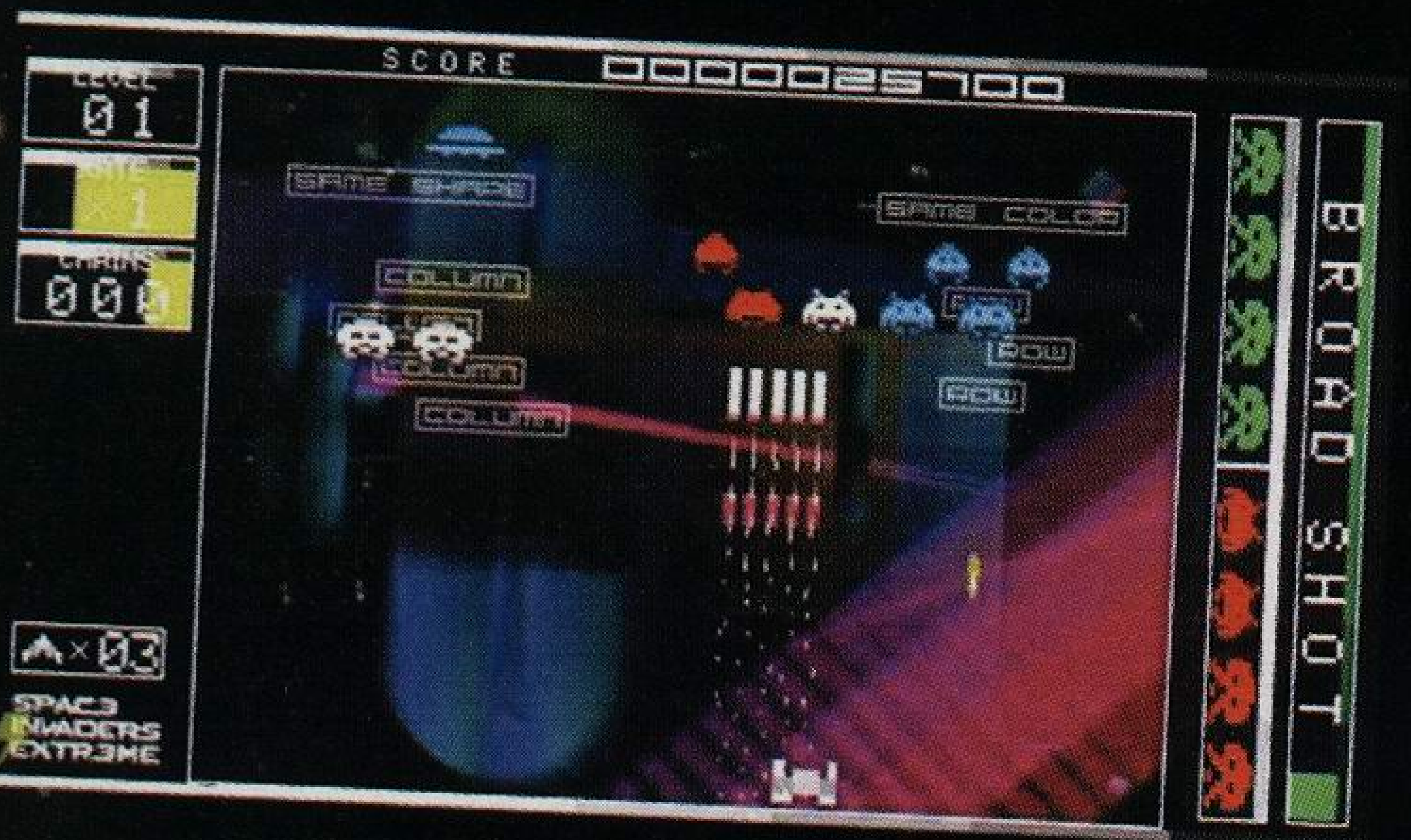
口袋妖怪的发迹史这里就不多说了，“收集，交换，对战”这三大萌（误）元素缔造了口袋妖怪的神话，也挽救了陷于危机的任天堂。随着口袋妖怪的大卖，人们对这款游戏的研究热情也几乎达到了痴迷的程度，可以说当时151只口袋妖怪，每一只的价值都被玩家们“榨”得差不多了。几年后推出动画的时候，制作公司选择了人气颇高，造型可爱的皮卡丘作为主角之一，这也是它第一次突出于其他口袋妖怪之前。随着动画的大获成功，皮卡丘也一炮而红，一跃从游戏中的无名小卒成为了ACG三栖明星，任天堂甚至专门为《口袋妖怪》系列制作了《口袋妖怪 皮卡丘》（国内简称口袋黄）的新版本。在之后的数年间，口袋妖怪逐渐从一个掌机的RPG发展成一个囊括影视、动漫、游戏的跨平台品牌系列，光是游戏就包括rpg、act乃至puz、tab等诸多类型，动画、周边玩具、卡牌等更是赚翻了天，而皮卡丘则俨然已经变成了口袋妖怪系列的象征，这只黄色电气小老鼠现在可是名副其实的黄金鼠，金字招牌，不过它还是很低调的，在这么多平台的这么多游戏里，皮卡丘多数还只是“非常耀眼的配角”，真正以皮卡丘作为主角的游戏可不多呦。



从默默无闻的配角到喧宾夺主的“里·主人公”，从主人身边的小宠物到肩扛品牌大旗的超级明星，无论是戏里还是戏外，皮卡丘的经历简直就是一出周星驰式的草根神话。最强的配角——这个称号，除去它之外，又有谁能担当呢？

SPACE INVADERS EXTREME

今年是《太空侵略者》（Space Invaders）诞生的第30周年，为了纪念这款给许多玩家带来至高感动的游戏，TAITO公司于本月在PSP和NDS平台同时发售了系列最新一代的终极版。30年前，TAITO的《太空侵略者》和NAMCO的《铁板阵》（Xevious）并称为射击类型的两大始祖作品，此后更是在日本国内先后引发了各自的研究热潮，当时甚至连游戏杂志都为这两款作品推出过专门的攻略单行本，这在第三人称射击类型已经没落化的今天是难以想像到的盛况，而NAMCO后来推出的《小蜜蜂》（Galaxian）则是纯粹在向对手致敬的行为。现在，经过重新制作的《太空侵略者》搭载了进化的游戏系统，作为30周年集大成的终极作品在掌机平台复活。



PSP	TAITO	2008年2月21日
	STG	1人/5040日元
太空侵略者 EXTREME		320KB

三十年不朽名作如今重燃战火！



《太空侵略者》是TAITO公司于1978年在日本推出的一款街机筐体的射击游戏，在美国则是交由Midway公司代理发行。TAITO虽然是一家日本会社，但创始人却并不是日本人。1953年，一位名叫迈克尔·柯岗（Michael Kogan）的俄罗斯籍犹太商人出资建立了TAITO公司。在日本汉字中，TAITO写作“太东”，这个名字是各取“太平洋”和“远东”两个单词的一部分组成的，也有“犹太”的意思，因为创建者本身就是犹太人。

由程序员西角友宏设计开发的《太空侵略者》，灵感来源于1972年同样由TAITO公司制作的一款射击游戏《宇宙怪兽》（Space Monsters）。他在开发此游戏时，原本的主角设计为坦克，但由于当时的电脑运算速度非常慢，游戏规格是基于英特尔公司8位元的Intel_8080处理器而设计的，对坦克的移动处理并不是很顺畅，因此最后才改成为现在我们所玩到的太空大战的形式。可能连西角友宏本人也没有想到，这个游戏在日本引起了社会上的巨大轰动，震惊了当时的游戏界，它也当之无愧地成为了TAITO公司史上最具影响力和最值得纪念的代表作品。《太空侵略者》在日本和美国两地都广受欢迎与好评，是影响电子游戏历史的重要标志之一，其射击、关卡与角色的设计在当时都相当少见，特别是在1978年的射击类游戏中，本作可说是占有相当大的领先地位。

由于《太空侵略者》的巨大成功，TAITO公司



在每一关当中，按照特定的顺序消灭侵略者时，从屏幕上方会落下带有不同颜色的方块，成功接到的话就可以切换武器。像是连续消灭4个红色的侵略者时会落下红色的方块，接到后武器变成火球，一次能引爆两个侵略者；连续消灭4个蓝色的侵略者时会落下蓝色的方块，接到后武器变成激光，攻击一条直线上的所有侵略者，同时还有贯穿的特殊效果；而连续消灭4个绿色的侵略者时会落下绿色的方块，接到后武器变成散弹，攻击范围变广，适合在侵略者密集的情况下使用。不过一旦当屏幕右边的能量槽清空武器就将恢复为初始的默认子弹，随着游戏的进行后面还会出现其它新的侵略者和换装武器。

又于1979年在美国伊利诺斯州成立了分公司，目标是北美地区的市场份额。TAITO美国分公司所推出的游戏大部分是由日本总部制作，然后拿过来进行本地化之后的版本，以第三方厂商的身份活跃在游戏界。不过后来由于受到日本街机业持续萎缩低迷不振的严重影响，TAITO公司的财务状况逐年恶化，慢慢消失在人们的视线当中。2005年，日本游戏界巨头SQUARE ENIX花费4.1亿美元的巨资取得了TAITO公司93.7%的股票，并于次年将TAITO完全收购，纳入为旗下的子公司。

游戏的操作十分简单，只需要用到十字键或者类比摇杆控制方向，以及○或者×两个按键进行射击，相信就算是从来没有过游戏经验的玩家都可以在非常短的时间内上手。游戏的规则也很简单，只要消灭屏幕上出现的全部侵略者，就可以顺利进入下一个关卡。在每一关结束后，会有一个评分的总结，如果不满意自己的成绩可以选择反复挑战已经通过的关卡。当然了，如果还没有习惯操作而感觉难度过大的话，可以在系统设置里更改初始的机体数，这样一来中途接关的次数也就会相应增加。

当屏幕上出现ROUND的字样时，就会随机出现UFO供玩家挑战，成功狙击后就可以挑战各种各样的迷你游戏了，有时间限制。细心的玩家应该会发现经常有一些侵略者的身上带有奇怪的闪光，没错，击破它们会引发一连串的连锁爆炸。当玩家对侵略者的连击数达到一定程度时，就会进入BREAK状态，这时的得分也会逐渐翻倍。在游戏中一直保持这个状态击破每一关BOSS的话，最终的得分将会达到原来的10倍之多。





正如标题当中的EXTREME所言，本作确实无愧于《太空侵略者》终极版的称号，在许多地方都毫无保留地透露出向系列最初代致敬的情愫。不甚华丽的画面尽可能还原了当年那种简单朴实的感觉，而在音乐方面，偏向电子打击乐的风格则为游戏注入了一些现代潮流的元素。对于经历过上世纪射击类型风靡一时的不少老玩家来说，怀旧的感动大于一切，可是在更多新玩家的眼中，略显硬派的系统很显然无法让人轻易接受。很多时候，玩家只是在单纯地控制飞机躲避子弹，机械地按着攻击键不停射击，往往自己还没有完全反应过来这一关就结束了。游戏里的文字也是，刻意使用方方正正一板一眼的英文字体的确很醒目没错，但在输入名字和过关评价那里简直看不清写的到底是什么，第一印象想当然地也就大打折扣。总之，不喜射击游戏的同学没有必要尝试，有爱的同学也别抱太高的期望值，毕竟现在早已经是弹幕同人的时代。

B

冼世洪	辛辛苦苦省下了1千多块，想买台掌机来玩，可是现在已经高一了，我该如何是好啊？（某编：买）
读者资料	男，18岁，广东省四会市县前街四巷二十五座3号，526200



在一个不为人所知的新生世界里，天神使用五种神力创造出丰饶的大地，但是人心的黑暗滋生出恶魔，天神与恶魔开始了激烈的对抗，这就是《上帝也疯狂DS》的背景设定。本作是以《上帝也疯狂》系列的初代作品为基础重新制作的，并且加入了很多新要素，简单来说游戏目的就是扮演神的身份，让自己的信仰者繁荣昌盛，并消灭恶魔的信仰者。作为一款即时战略游戏，本作全程都是用触笔来操作的，如果不习惯的话，也可以自行设定按键操作方式，下文通过词条解说的方式来讲述游戏的玩法。

NDS	EA	2008.02.21
	RTS	1-4人/4800日元
上帝也疯狂DS		512M

画面说明：在《上帝也疯狂DS》这款游戏里，你就是神，要借助你的信者的力量去打败敌对的恶魔，上屏幕里显示你的信者在你和敌人的影响之下的生活状况，下屏幕里可以选择施展各种神力，屏幕中央显示的部分是操作地图，对应上屏幕的线条和颜色一目了然。操作地图里倒三角锥形的光标表示你的力量引发神迹的地点，点击操作地图就可以任意移动光标。

精神力：神引发奇迹所必须的神力来自于精神力，精神力是信者对你的信仰而产生的力量，能通过信者建造的家传送至你手中，下屏幕左下角的精神槽表示精神力积累的程度。精神槽上的7个图标分别表示你能够使用的神迹，当精神力积攒到某个图标变成蓝色的时候，就可以使用这种神迹了。

信者：信者都拥有健康力，当光标指向信者时，下屏幕左上角显示对应的健康槽。当信者在室外来回走动时健康力会不断下降，降至0时信者死亡，因此信者需要在平地上建造家园并生活在其中。最重要的因素是尽可能多的建造出平地的地形，以你的神力建造平地的神迹就称为造成。让信者拥有能够建造家园的地方，信者就会对你满





怀感激之情，精神力从家园中开始产生出来。

造成：造成是神力引发的最基本的奇迹，是能够自由调整土地高度的奇迹，便于信者们建造家园。进行造成时，在操作地图内需要改变地形高度的地方，点住画面上下方向竖直移动触笔即可。造成并不是随处可用的，当操作地图上有自己的信者和建筑物时才能进行造成，当无法进行造成时，光标右上角的小图标会发生明显变化。

家园：家园能够向周围扩展越变越大，越大的家园能产生越多的精神力，最大的家园会成为城堡。按住L或R键的同时用触笔双击家园，家园就会自动扩展，直到成为城堡需要的大小为止。家园周围若是地形不平整，或者有岩石等障碍物的话，家园就无法扩展成长，障碍物只有在周围的土地高度下降到海平面以下时才会消失。信者待在家园里时健康槽会缓缓增长，当光标移动到家园的位置时可以在画面左上角看到家园里信者的健康槽程度，双击家园就可以让里面的信者走出去。

世界：这个世界里存在着身为神的你，以及拥有同等力量的邪恶恶魔，恶魔企图操纵信者将世界据为己有，你必须密切注意恶魔信者的状况。

杨忆　中国人口不单表现在高考考生多，连上个PG的边角栏也难。
读者资料　男，18岁，江苏吴江市震泽镇石瑾新村49幢101室，215231，QQ391977049

全体地图：下画面右上角显示世界的全体地图，神的信者以蓝色表示，恶魔的信者以红色表示，双方信者的健康总量在下画面左上角显示。全体地图上的光标表示你当前的操作地图，点击全体地图就可以自由移动操作区域，按住L或R键的同时拖动触笔也可以移动操作地图，后一种方式比较适合细微移动。

对信者下令：敌人的信者和你的信者会发生战斗，为了赢得战斗就必须对信者下令，下画面右下角显示命令图标，点击一次后就可以改变对信者的命令。房屋图标表示阵取り命令，在游戏刚开始时使用，让信者找到平地后迅速建造家园；人形图标表示合体命令，让信者与附近的同伴合体而变得更强大；剑图标表示战斗命令，让信者与附近的敌人战斗，直至其中一方的健康槽降低为0，战胜敌人后可以将敌人的家园变成自己的家园；旗帜图标表示集合命令，让信者以领袖为中心向集合点移动，领袖是信者中唯一的存在，是通过神迹变身为战士的人，在没有领袖的情况下发出集合命令后，第一个地方集合点的信者将成为领袖。

神的奇迹：神迹是神的必杀技，能够妨碍敌人的信者，保护自己的信者。要使用造成以外的神迹时，点击下画面的图标来进行选择，神迹包括移动集合点、制造战士等。



末日决战：最强的神迹就是末日决战，在这种神迹下，神和恶魔的所有信者都会走出家园开始战斗，末日决战一旦开始之后就不会停止，直到一方的所有信者死去为止，当你的信者健康度超过恶魔的信者时就可以考虑发动末日决战，但是发动这个神迹需要消耗非常多的精神力，必须以大量建造家园为基础。

神的属性：神与恶魔都拥有地、风、水、火、木五种属性，属性赋予信者和战士不同的能力，五种属性的关系如下：地>风>水>火>木>地，不同的属性能够使用的神迹种类不同，例如地属性能够发动地震、毒沼、陨石等神迹。







这款游戏初看来让人感觉无从着手，好在游戏里有非常详细的教程，指导新手从最基本的操作开始慢慢熟悉。挑战模式是与CPU的对战，一开始只能选择地之神来玩，简单来说游戏初期只需要把大片土地弄平整，让信者建造足够多的家园就可以了。当双方的势力区域发生接触的时候，除了小规模的战斗之外，还要经常用高级神迹去骚扰对方，尽量妨碍对方的发展。最后积攒足够的精神力，在信者多于恶魔信者的情况下发动末日决战，就可以坐等胜利到手了。游戏的画面虽然一般，但是内容却很有趣，很值得大家一玩。

B

秦欣	如果我是吕布，PG就是赤兔。
读者资料	男，湖北省武汉市江岸区连城村C2栋102号，430012，QQ272349809



Driving Smash!

NDS	KONAMI	2008年1月24日
	SPG	1-2人/5229日元
	网球王子 猛烈打击 国王版	1024Mb

让我们再次拿起球拍目标全国冠军！

在前作《网球王子 猛烈打击 天才版》发售以后不到一个月，《网球王子 猛烈打击 国王版》又上市了，也许是官方料到会有玩家抱怨前作只有青春学园、四天宝寺和不动峰，所以马上发布了本作。本作依然是运动题材的养成游戏，玩家要通过合宿，一点一点地锻炼自己的球员，打赢一场场练习赛，最终成为全国冠军。很多玩过前作的玩家都觉得游戏丧失了爽快感，但是其还是有一些独特亮点的。

登场人物

本作和前作登场的人物完全不一样，“天才版”中登场的有青春学园、四天宝寺和不动峰，而本作“国王版”中将登场的是冰帝学园、立海大附属和比嘉，可以说让在前作中没有过足瘾的玩家再一次心动。前作中的隐藏人物切原赤也、忍足郁士、迹部景吾、千石清纯和亚久津仁，都是王子迷们非常期待使用的角色，本作当然也不会让玩家失望了，除了目前公布的越前龙马、手冢国光和不二周助三人外，相信还会有两到三人等待着玩家找到入手方法。





游戏方法

玩家选择4人组成自己的小队，通过合宿进行锻炼，队员们每天都会有所成长，玩家可以通过选择对话增进人物之间的友谊。每天电脑都会自动制定好训练项目，玩家可以根据自己的需求进行修改。每天训练结束后可以得到100点数，进行练习赛也可以得到100点，之后可以在点数商店买一些衣服小饰品或者衣物，比如手机挂链、饮料、球鞋、帽子等等，可以把自己的队友打扮得漂漂亮亮的，也可以打扮得非常奇怪，非常有趣。

有趣操作

在训练时可以用触笔点击训练的人物，就会出现特殊效果，比如点击练习中的龙马就会发动“无我境地”，训练的结果也会效果显著。如果对着麦克风吹气，网球场就会刮起阵阵寒风，冻得队员们直打寒战。在队员们跑步时点击，还能绊倒正在跑步的人物，非常有趣。

王宇 这一期还没捂热就被老班拿去看了，说是让我过几天去拿，他要是看上瘾，我就得把每一期都先给他看了~
读者资料 男，16岁，山东省潍坊市高新技术开发区胜利东街交警支队宿舍2号楼3单元0702

动漫要素

游戏中出现的CG、击球动作和声音都会自动保存起来，方便以后在ギャラリーモード模式中重复阅览。不光这些，还能收集动漫人物的各种表情，真不愧是一款fans向作品，极大满足了王子动漫迷们的眼球。并且通过收集物品，给自己喜爱的人物好好打扮一番，你可以让帅气的龙马上身穿西服，下身打上绷带，手里再拿上一副刀叉，头上顶一个日本武士的辫子，脚下穿着运动鞋，光想想就觉得非常有趣了，相信这也是动漫迷们早就想尝试的了。





互动要素

运动类游戏当然少不了联机对战了，除了和你的好友打上一盘网球外，你还可以把收集到的有趣衣物饰品赠送给他们，当然如果在他们那里发现你喜欢的东西了也可以剥夺一番哦！

比赛操作

游戏初始默认为自动，比赛时玩家的操作就是用触笔连续点击游戏人物，然后令他发光攒怒气，就可以发相应的绝技了，越强大的绝技消费的怒气也就更高。如果人物的疲劳度积攒过多，跑动就会慢下来，不过自动比赛时几乎看不到人物疲劳度积满，不过电脑打球可真臭，玩家只能干着急。如果把操作改成手动，就可以控制人物打比赛了，不过疲劳度很容易就积满了，真是鱼和熊掌不可兼得啊。



游戏密码

官方公布了一些密码，可以入手一些隐藏衣物和人物等，现在公布给大家。前作“天才版”密码：mvjjk5h6；m45xq6na 。本作“国王版”密码：nzip6pqg；vgc7mc2e。还有隐藏人物亚久津仁的入手密码：rtyc6ms2。前几次公开密码都是在日本的各大小节日，估计在以后官方还会公开一些隐藏人物密码，让我们翘首以待吧。

?

本作可以说除了游戏人物不同以外几乎和前作一模一样，玩过前作的大部分玩家表示游戏失去了体育游戏的爽快感，取而代之的是各种漫画要素和可爱的收集饰品，其实这不能怪KONAMI，因为本来这就是一款fans向游戏嘛，如果想玩爽快的网球游戏，那就不要碰这款游戏了，因为它强制你必须每天训练，直到周五才有练习赛。训练时画面是2D形式，非常卡通，当进入网球比赛时，画面就变成3D形式呈现了，使用绝技时人物身体周围会发光，当来球吻合绝技要求的球线就会发动绝技。在进行双人网球赛时可以通过按L键切换人物。游戏中发动绝招时魄力大减，即使选择手动打比赛也很郁闷，而且发动绝技要符合球线，感觉非常地不自由，一般只要发出绝招就必然得分了。本游戏只推荐给喜欢网球王子的动漫迷玩，其他人还是不要在这个游戏上浪费时间和电了。

C



数码宝贝系列自从推出伊始便取得了相当高的人气，虽然不如口袋妖怪那样出名，但数码宝贝同样拥有一批固定的FANS，游戏和动画也是层出不穷，这一作《数码宝贝冠军赛》就是系列在NDS平台上的最新作。本作采用按键与触摸屏结合的操作方式，简单容易上手，节奏明快，FANS们不妨一试。

NDS	BANDAI	2008年2月25日
	RPG	1～2人/5040日元
数码宝贝冠军赛		512Mb

带领自己的数码宝贝向世界冠军进发！

本作是一款以育成、经营为主的游戏。玩家需要在野外捕捉自己中意的数码宝贝并进行培养，数码宝贝充分成长后，便可以上场参加各类比赛，为主人公赢取各种荣誉头衔和奖金，玩家则可以用奖金来强化自己的基础设施、购买各类消耗品或添置用途各异的装备和道具。游戏最终的目的是带领自己的数码宝贝队伍成为世界冠军。游戏主要分为三大部分，分别是育成，捕捉与战斗。

育成系统

育成系统非常像电子宠物，主要用笔操作。在育成模式的上屏可以看到季度、日数和时间、训练场馆构成等信息，游戏里的时间会自然流逝，以十分钟为单位，进入菜单、状态画面时会暂停。有剧情或操作提示时屏幕右方会出现信件标志，点选即可阅读。

TIPS：本游戏采取自动存档制，会在每天结束的时候（PM22:00）自动存档，所以游戏时请尽量慎重操作。

育成系统的操作说明

使用十字键的左右或用触笔点住拖动来卷动屏幕，图标位于下屏幕底端，用触笔点选即可操作。

手：用来抓取宠物，选中宠物时，按十字键的上和下可以在上屏查看选中宠物的数值。

肉：对怪物进行投喂，要注意饵食残量。

药丸：投予兴奋剂等药物，恢复怪物的疲劳状态、增强训练效果，不过服用了兴奋剂的怪物会变得容易受伤，要注意。

大便：清理宠物的排泄物和剩余垃圾（没吃完的药等），不经常清理的话宠物就容易生病。

胶布：治疗宠物的受伤状态。

针筒：治疗宠物的生病状态。

书本：菜单选项，内容如下。

テイマー：主人公的基本状态显示。

ケージエディット：场地编辑。用来编辑场馆，各个区块都有自己不同的大小、容纳数和作用。

スケジュール：查看日程安排，大部分主题竞赛的信息都可以在日历上查阅。

デジモン：查看怪物的状态，丢弃怪物

一日を終える：直接结束这一天。

门：副菜单，内容如下。

ヘルプ：名词说明及解释。

データベース：查看怪物图鉴和头衔、奖杯。

バトル：进行战斗。

ゼーフして終了：存档并结束游戏。

ハント：出外捕捉宠物。

ショップ：商店，购买三大类物品，包括饲育



陈家涛	来信吧！支持机战，支持高达的诸位！
读者资料	男，15岁，广东潮州市南濠北街19号，521000

用消耗品（肉，药等）、场馆设施（训练房，大号医院等） 及捕捉、饲育设备（扩展场馆空间用的内存条，捕捉用绳索等）。

捕捉系统

在副菜单里选择ハント指令即可进入捕捉模式，玩家可以选择地区进行狩猎，有些地区是免费的，有些则要收费。下方的セッティング选项是准备，可以进行装备狩猎用具，丢弃怪物等操作。

捕捉开始后，可以用十字键和触笔移动地图，发现中意的宠物之后，点选绳索标志，在怪物身周画圆圈，宠物就会被套住，这时玩家要像钓鱼一样拉动绳索，在削减宠物HP的同时维持绳索不断裂。宠物的HP如果耗尽，就会瘫倒在地，这时点选手的标志再点击宠物就可以将之收服。玩家还可以使用各种辅助道具，比如限制行动的陷阱、进行威吓射击的枪械等。捕捉模式有一定的时间限制，时间到0后自动结束。

TIPS：捕捉时间有限，优秀的宠物又往往难于捕捉,所以初期装备不齐全时，三心二意同时捕捉多只宠物不如重点捞鱼。



战斗系统

在副菜单里选择战斗指令后就进入战斗模式，玩家先要选择某种战斗模式，一共有六种。

タイトルマッチ：主题比赛。具体比赛规则可在日历里查阅，胜利的话就可以取得称号和奖金。

チャンピオンバトル：冠军赛。需从预选赛中获胜方可参加，要在连战中打败对手得到冠军，获胜的话便可以推进剧情、开拓新的区域。

パスワードバトル：密码战。在战斗编成画面可以获得宠物的编成密码。在这个模式中输入密码，便可以再现那只宠物的状态，从而展开战斗。

ツウシンバトル：联机模式。本作支持无线和WIFI。

フリーバトル：自由战斗。在列表中直接选择想要战斗的对手进行比试。

レンシュウバトル：内部战。使用自己手头的宠物编队进行战斗，是测试队伍的重要手段。

选好战斗模式后，便可以进行编成了。队伍为1～3只不等，每只宠物还要指定一个行动方式，有以普通攻击为主、以特殊技能为主和以辅助支援为主三项。比赛的场地信息可以在下屏看到，玩家要依照具体情况制订战略。



？

熟悉NDS游戏的人大概第一眼看到这个游戏就会想起另一款游戏，《Pokemon Ranger》，国内译作《口袋妖怪 游侠》。同样是收集，培养，同样是用触摸屏画圈，口袋妖怪和数码宝贝看来还真是冤家对头，连游戏都出得那么像（笑）。言归正传，作为一款养育类游戏，本作有着节奏紧凑，系统简单的优点，无论是新老玩家都能够很快上手，但这款游戏的画面和音乐实在不敢令人恭维了。培育模式简单的画面可以略过不提，战斗时那种类似GBA的画面，随着缩放而闪现的马赛克和堪比喇叭爆音的音效，实在是让人有点不能恭维……最要命的是，是这游戏战斗的时候居然是全自动的！玩家完全使不上力，而游戏的AI又不是特别高，让人经常看着宠物战斗就起急……干脆加个略过战斗画面选项得了（汗）。 游戏采取自动存档系统，但只能存一个档，错了就没有挽回余地，虽不至于“一失足成千古恨”，但玩起来恐怕免不了要有后悔的时候吧。

B

■文责/莱团

海外玩家自制经典《战神》老P远超官方《战神》同捆限定版深红新P套装！



SCEA于2008年2月27日在索尼官方博客PlayStation.Blog确认，将于6月在北美发售一款《战神：奥林匹斯之链（God of War：Chains of Olympus）》的深红色限定版PSP。这款PSP的背面电池盖位置印有丝绢网印花纹的超酷奎托斯头像，其他部分与深红版PSP相同。这样鲜明的搭配，确实让各位战神饭们眼前一亮，再加上同捆的《战神》游戏，还有一张《男孩不坏（Superbad）》的UMD电影碟和一个能够免费从PSN上下载到《虹吸战士：搏击行动（Syphon Filter：Combat Ops）》的认证，如果从这些东西的总价值来看，199.99美元真的是一个相当便宜的价格。遗憾的是，《战神：奥林匹斯之链》已经发售了，而这套深红PSP同捆限定版套装要等到今年6月份才会上市。

有部分玩家觉得SCEA和索尼都太缺乏诚意了，仅仅是换了一个电池盖而已，有深红版PSP的玩家是否只要去淘一个印有奎托斯头像的电池盖就可以了呢？买此套装的战神饭一定早就入手《战神：奥林匹斯之链》游戏了，而里面其他东西和战神连一毛钱关系都没有，只是为了让玩家们觉得“值”而放进来的，与同样身为超人气游戏的《合金装备》与《怪物猎人P2》限定版相比，真的是非常之鸡肋。





再来看看最近某位国外战神饭自制的全世界仅有一台的经典战神版PSP主机。老P机身全部用金色漆均匀粉刷一遍，PSP背面金属环位置贴的链状饰品非常专业，中间红色半透明外壳上镶着一个战神代表性的Ω符号，两侧各有一个金属质感的埃及神兽阿努比斯（anubis），PSP的正面上方也贴着一个链状饰品，所有这些做工都非常专业，如果这是由一台PSP-2000改造而成的话，你真会认为这才是官方制作的战神版PSP。作者还非常用心地给这台举世无双的PSP制作了一个独一无二的收藏盒，如果这台PSP真的是官方限量版的话，就算价格高一点，不搭配任何战神周边，玩家们也会蜂拥抢购的。

一位热爱战神的玩家，制作出如此精致的PSP，上漆的专业程度可以和即将上市的哑光铜版PSP对比一下，可以说是有过之而无不及，可以看出这台PSP的制作者真的是骨灰级战神饭，相信这台PSP会带动更多掌机爱好者们自己动手改装机器吧，毕竟自己改装更有个性，更比那199.99美元的电池盖要便宜的多（请允许我无视战神限定版里面的鸡肋）。自己动手，丰衣足食。

陈浩霖	感谢掌机把我和朋友的距离拉近，感谢朋友和我一起机机的快乐和掌机迷。
读者资料	男，17岁，广东省佛山市顺德陈村新圩百惠新村劲松大街3号

《战神：奥林匹斯之链》不负众望经过全球17家游戏媒体打分平均分9.3！

美国游戏评论专门站Metacritic自今年2月起，总结全球多家权威娱乐媒体的评论和打分，开始给PSP游戏《战神：奥林匹斯之链》进行综合评分。

截止上个月月底，Metacritic上共有7家权威游戏媒体给《战神：奥林匹斯之链》打出了高分，当时的累计平均分为9.4分。今天是这款备受期待的PSP游戏在北美首发的日子，参与评分的媒体数量也一跃上升到17家，目前本作的平均分为9.3分，其中最高10分，最低9分。

给本作打出满分10分的G4 TV认为，《战神：奥林匹斯之链》是目前PSP上综合素质最出众的一款游戏，不仅画面效果精良、视觉冲击力强，而且爽快感也是前所未有的，再加上本作身为《战神》系列前传作品的特殊地位，即便获得满分也并不过分。

为本作打出最低分9分的包括GameDaily、Game Informer、Games Radar和GameSpy等6家媒体，Games Radar的编辑认为本作的流程太短（普通难度通关约6个小时），在原先的基础上再加1至2关会更好。另外也有媒体认为《战神：奥林匹斯之链》作为一款PSP游戏可以说近乎完美，但以《战神》系列平均水准来看依然稍显不足。

尽管各家媒体都给出了自己的优劣评价，但无一例外的是，所有参与评分的媒体都认为本作是近年来PSP上最值得玩家收藏的一款代表作，1UP的编辑甚至表示，如果这款游戏在2年前诞生，那么PSP现在的面貌可能将大不相同。





↑精致的游戏画面再次体现了PSP机能的强大，PSP不愧是掌机中的霸者，战神不愧是游戏中的神作。

战神制作小组Ready at Dawn不会再在PSP平台制作游戏？PSP机能远远超出人们想象!?

PSP平台大作《战神：奥林匹斯之链》已经上市了，玩家在体验到如此高质量游戏的同时相信也会期待制作公司能够推出更多同品质的游戏吧。不过来自制作小组的声音可能会让广大玩家失望了，"这将是我们在PSP平台上的最后一作"。



制作小组在接受Next-Gen采访时称他们将会投入到更大型的游戏开发中（但并没有说是更好的），看来今后PS3将是制作小组主要的游戏开发平台了。但是这并不代表PSP平台上今后不会出现如此优秀的游戏，恰恰相反，制作人员称PSP将会出现更多类似于奥林匹斯之链这样的游戏。"在战神的制作过程中，我们深刻地感受到了PSP机能的强大，实际上《战神：奥林匹斯之链》能够做得更好，但是因为时间有限，我们并没有去进行更加深入的开发。不过只要有时间，相信PSP的游戏能够做得更好！"不幸的是开发小组将不再继续针对PSP进行游戏制作了。

"我希望能够有更多的团队来为PSP做深度开发，制作出更多能够完美展现PSP平台硬件优势的游戏。"作为玩家，这也是我们所期望的。

刘英夫	人越大，梦想越现实，开始我只是想中个记忆棒或烧录卡什么的，现在我想中NDSL了。
读者资料	男，17岁，湖南省怀化市第三中学高2006级4班

NDS的生活应援

（丰 富 你 的 DS 空 间）



ACT 动作漫画	
游戏名	北斗神拳～北斗神拳传承者之道
厂 商	Spike
发售日及其它资料	●2008.2.14 ●1～2人 ●5040日元●512Mb

本作是根据在日本极具人气的热血动漫改编的漫画+动作的全新类型游戏。在游戏中玩家依然扮演世纪末的救世主健次郎，体验其拯救世界和爱人的故事。游戏与动漫一样，也分为数个章节，而且游戏全部以漫画的形式进行表现，即使是与敌人战斗时，仍然可以感受到原作那力度十足充满动感的魄力画面。战斗时玩家要使用点穴术在规定的时间内点击敌人身上特定的位置，如果在限制时间内按照顺序成功使用点穴术，还会有大魄力的演出动画。



北斗神拳的秘闻录

身上有七个洞的男人之热血物语



——「你已经死了！」说完健次郎就发动必杀技——北斗百裂脚（伪）。

游戏改编自武论尊原著、原哲夫作画的老牌经典漫画作品《北斗神拳》，以原作漫画的内容为基础，把每个画格彩色化成为游戏画面，并搭配语音演出与交互式操作，让玩家以边看边听边玩的方式，来享受此一经典作品的内容。游戏收录自主角健次郎登场到拳王拉欧归天为止，共22集的故事，以剧情场面与战斗场面交替的方式游玩。在战斗部分，将以NDS的触控屏幕来重现原作中以点穴杀人于无形的北斗神拳绝技。玩家只要按照画面指示，用笔点击敌人的穴道，或者是用笔触划线、摩擦画面，来施展原作中陆续登场的各种必杀技，像是北斗柔破斩、二指真空把、岩山两斩波等等。





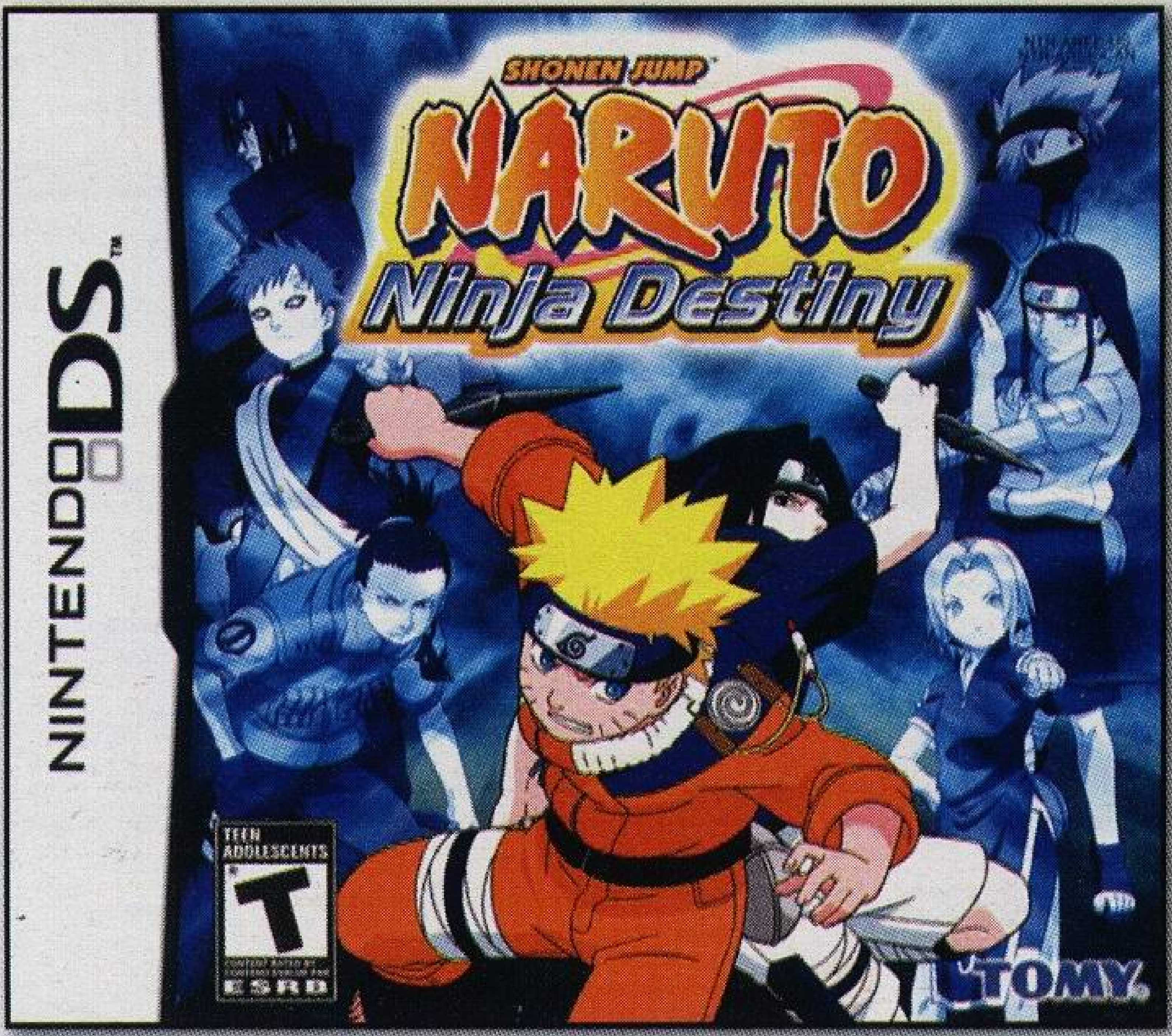
游戏会依照玩家在主要模式的表现，给予不同的传承者等级，并可由此开启角色图鉴、名台词卡等额外收集内容。支持联机对战，玩家可以联机进行点穴对决。除了健次郎外，还会收录了其它角色的故事与战斗场面，如南斗水鸟拳的雷依。游戏还请来当年卡通动画版的原班人马担任配音演出，包括健次郎的神谷明、拉欧的内海贤二等。

朱延璋	掌上周边街的关于PSP的周边介绍的太少了，满足不了我。
读者资料	男，21岁，辽宁省瓦房店市南共济街一段新城一号410，116300，QQ：74955041

FTG
忍术格斗

游戏名	火影忍者～忍列传
厂　商	NBGI
发售日及其它资料	●2008.2.15 ●1～2人 ●29.99美元●128Mb

忍者动画的集大成之作



以正在热播获得大成功的人气动画《火影忍者》为题材改编而成的动作游戏《忍列传》，在两年后终于推出了美版。主人公毫无疑问当然是万年热血男鸣人了，而游戏背景是3D绘制成的，再现了动画中的经典场面，在广阔的战场中进行白热化的忍术格斗。NBGI继前两作的2D版火影之后向NDS的3D机能进行挑战，本作是一款完全3D化的动作格斗游戏，原著漫画中拥有超高人气的众多角色，诸如鸣人、佐助、卡卡西、小樱、宁次和李洛克都会粉墨登场，可以肯定的是全部角色不止这些。本作还活用了NDS的触摸屏，忍具的使用不同于以往的格斗游戏，身临其境的快感令人大呼过瘾。

“我一定会成为下一代的火影！”



在动画和漫画这两大领域都极受欢迎和畅销的《火影忍者》，趁着动画版的再开又推出本作的美版，力图在欧美地区进一步扩大作品的知名度。虽然听着美版声优从嘴里吐出招式名有些不伦不类的感觉，但身为第一款在NDS上3D化的火影游戏，本作还是有一玩的价值。在游戏中登场的角色有体内封印了九尾的旋涡鸣人，为了报一族之仇的宇智波佐助、额头很宽的女忍者春日野樱，只会使用体术的李洛克，斩过雷电的旗木卡卡西与日向一族的天才少年日向宁次等等，而在原作中使用过的招式如雷切、八卦六十四掌等等也会华丽地呈现出来。

原作大魄力的忍术绝招满载呈现

在操作上分为上下两个画面，上屏是格斗的画面，而下屏的画面则是道具使用的选单，玩家可以用触碰的方式来选择要使用的忍具，像手里剑或是卷轴等等的忍具，活用这些忍具才能够在忍者的战斗中获胜。

目前仍在持续热播的《火影忍者》是动画版的第2季，副标题名为《疾风传》，主要是描述旋涡鸣人在与自来也出外修行两年半后所发生的故事。这套漫画作品的的动画版之所以会取名为“疾风传”，是因为主角旋涡鸣人将会学习一个新的忍术，而该忍术正是与风有关。现在，火影背后的谜之巨大组织“晓”所说的三年期限已经到了，各成员们已开始分头行动并陆续亮相，与鸣人他们展开更加激烈的战斗……



↑凯vs纲手！面对五代目火影，比小李更热血的一根筋西瓜头男暂时占据场面上的优势。



←鸣人vs宁次！再现中忍进阶考试的原作剧情。鸣人会通过影分身术险胜？还是宁次以绝对防御扳回一局？

廖承　战神，UMD第一时间入手决定！
读者资料　男，26岁，武汉市东湖高新区武大科技园创业楼四楼湖北三环发展公司，430223，QQ：6982145

PG特工组

为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为"PG特工组"并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。
文/严俊

第1回 这次的话题

"严俊专栏"正式改版更名为"PG特工"，今后将具体涉及到全国各大地区市场，特此面向全国（特别是核心城市）招募线人：要求经常混迹于当地游戏店，善于和js们周旋，对市场动向了如指掌，并有独到的见解，能及时反馈详细的数据和信息。具备无间道之精神，请速速于组织取得联系，俊叔QQ：17984198。

南昌地区市场动态

都快熬成阿香婆了，就盼着过年赚个金子一屋子沙子一袋子（众语：你又不是巴依老爷）。PSP2000卖疯了都，就连平时乏人问津的iDSL也不含糊，没几天店里的东西就开始全面告急。PSP主机黑色和粉红是最最紧缺的，俗话说物以稀为贵，好在我早有预谋多压了点黑色（俊叔邪恶的咧开了嘴）。托女性玩家的福，粉红机被炒到零售价1600元依然不乏买家。除了主机以外，记忆棒更是缺的让人抓狂，早早就空了仓，然后每卖一台主机都要满市场疲于奔命，求爷爷告奶奶，不是开玩笑，到最后真的有点体力透支了。因为工厂放假，批发商手上还有存货的普遍涨了不少，一度出价都赶上平时的零售价了，想卖主机就得硬着头皮进货。元宵节过后厂家复工，但由于供不应求比年前还是高出了10块，据悉还会继续涨价。另外供货商告诉我暂时不要进8G棒，据说是技术还未成熟，最近我一做网店的哥们儿就为了一根8G棒被买家闹的头大。在此也提醒大家一定要慎重，还是暂时用4G棒稳当，实在不行宁可再添置一根4G。不过最近4G棒非常混乱，市面上有三种之多，第一是实实在在的高速棒，业内俗成为A棒。后来山寨厂推出了所谓的B棒，速度不如A棒，拷贝游戏时明显偏慢，但玩游戏没问题。还有一种挂羊头卖狗肉的黑心棒，说白了就是黑棒换了个红壳。不用说A棒是最好的，但由于进价偏高缺乏竞争力，已经很少有人进货了。现在市面上最常见是B棒，当然了，黑心棒的数量也很惊人，买棒子务必认准3839，至少是B棒。

DS方面，神游非但没在春节旺季趁火打劫，反而发售了中国龙限定主机，定价也很合理，仅仅只比普通版主机高出一点，赞一个。不过，烧录卡厂商就像开会商量好了似的，几乎所有的品牌统一狂涨。最夸张的就是R4，店头有货的卖300+很正常，TT也不厚道，上市的时候打着低价旗号，媒体和卖店帮着一炒作就算是火了，现如今翅膀硬了也跟着瞎掺和。过年缺货涨价都可以理解，但这都淡季了还在高价出货，把零售商当傻子。接下来点击率高的就剩下M3DS了，可惜是无货无价。最后只有N-CARD和EZ5两个选择，确切的说是没选择，因为前者简直是渣到不行。记得春节期间一相熟顾客来店购机，主流烧录卡全部断货，实在没招了就弄来一套NC，没用过心里没底，不能忽悠顾客啊，就亲自上手测试了一下。恶魔城废墟还没进游戏就死机了，敢情和假R4差不多的档次，立马拔了换EZ5再试，恶魔城OK，其他游戏也顺畅，收钱送客。

广州地区市场动态

广州是中国电玩市场的源头，也是零售业最发达的地区之一，我一直很羡慕身处广州的同行们，不但拥有庞大的消费群体，而且进货也非常的便利。广州拥有多个集中市场，每个市场又略有不同，有的小店走低价路线，只要有钱赚就抛，大不了多跑几趟批发市场。不像其他城市进点东西非得走物流，时间耽误了不说，银行汇款费用、物流费用等等都增加了成本。但有的大店特别是某某全国连锁店，价位定的特别高，所以同样是广州的读者，有人说当地买电玩很便宜，有些甚至和批发价差不了多少，但也有人抱怨完全不是杂志上说的那么便宜，回头想想也就不奇怪了。

PSP2000方面，广州市场自然也是卖疯了，过年期间价位略有小涨，黑白银统一在1400左右，不过彩色机也同样偏贵，其中粉红、粉蓝、粉紫要出到1450左右，而推出不久的大红色在1680左右，最新上市薄荷绿主机广州应该是全国最先到货的，价位普遍在1600元左右。记忆棒方面广州也在闹饥荒，4G高速棒要卖到220元左右的样子，8G则依然停留在500元左右。DS方面，日版美版等水货主机不多见，iDSL零售要卖到1080元左右，刚上市的中国龙限定版是1200+的样子，有的店甚至开出了1300+的报价。我曾经试图到广州拿一批中国龙，但批发商的报价把我吓到了，1150元？烧录卡方面广州是源头城市，缺货现象比较其他地区要好一些，R4通常在250元左右，TT普通版的报价则高达230元。TF假卡比较多，而且要卖到70+的样子，多加一点钱都可以拿行货了。

李永林	玩自己的掌机，让老师说去吧！
读者资料	男，20岁，黑龙江省富锦市第一中学三年（6）班，156100，QQ550395550

上海地区市场动态

上海是国际化大都市，玩家群体与北京广州一样众多，但消费水平绝对是全国最高的，所以卖店报价也普遍比其他城市要高一些。这次春节俊叔同学集会，席间与在上海发展的老同学聊到当地游戏市场，他如是说，像我这样的资历就应该去上海市场，因为当地拥有很好的电玩氛围，即便是小学生当中拥有PSP也不在少数。上海的家长对于孩子玩游戏是不排斥的，相反由于平时忙于事业没有太多的时间，通常孩子有点要求都会尽力满足。这和内地城市是完全不同的，财力一方面，观念也是一方面。机种方面PSP是绝对的主流，DS很少有人去玩，至于价格他说PSP最便宜的900+就能买的到，我心知他说的是2手1000型主机，通常这种机器商家收购价最多700元，转手卖到900+可见上海的物价确实不低。

春节期间上海市场的PSP2000普遍报价都在1500+，换句话说单机不赚到百元以上就绝对不会出手的，这也完全可以理解，因为上海地区的店租、赋税、人员工资等等开支都非常之高。颜色方面，鉴于原本报价基数就已经很高了，所以一般店家不会在这方面与顾客斤斤计较，加上上海地区跨度很大，卖店众多，存货是相对比较足的。DS方面行货主机报价一般在1100+的样子，这个价位相对其他城市也不算高，这也许与DS在当地并不太热有关系，但新上市的中国龙也要卖到1200+，烧录卡缺货的情况在上海也依然存在，主流的R4和TT身价非常之高，而且配套的日产TF也不便宜，1G和2G的报价分别在80和120上下。

北京地区市场动态

伟大的首都是电玩店起步最早的地区之一，不但拥有像鼓楼这样的集中市场，又有分布在各个片区的散店，同时还有知名网店驻扎，可谓是规模型便利型兼备，其中不乏藏龙卧虎之士。但毕竟是首都，开支颇大，物价并不便宜，仅次于上海。日前俊叔与编辑部内某君聊天，说是北京的PSP2000通常报价在1400－，令我不免心生疑惑，顺着话题接着聊，发现套装价居然高达1850+，这才恍然大悟。整套主机的报价要比南昌高出近200元，利润之大可见一斑。想想北京同行也算是精明，单机报价与本都可以，其他配件往死了宰，但如果是顾客较真只买单机，恐怕不赚个百元也是不会出手的，当然这种报价方式在其他城市也非常普遍。另外据我观察，北京市场的记忆棒是比较贵的，4G棒A货要卖到260元左右，B货也要200+，从某些方面来说这和货源也有一定的关系。我有一个在北京做网店的朋友，他店里的棒子居然是在当地电脑城拿的货，等于多了一道程序，自然价格就没有了优势。

因为北京本地就有神游的代理商，当地卖店拿货非常便利也不存在物流一说，所以DS这一块无论是供货量还是价格都比较有优势，同时北京市场也是最早到货中国龙限定版的地区之一，价格方面实体店通常在1200元左右，厚道的小店1150的报价也有，普通版基本上在1100－的样子。这次烧录卡断货风波北京的情况也相对较好，当然了，价格也平时是要高出了一些，这也是理所应当的。和记忆棒一样，日产TF卡价位也明显偏高，看来北京在闪存卡方面并没有什么优势可言，毕竟不是源头城市，而且也受整体物价的影响。

各地市场参考价

◆南昌地区PSP相关
PSP2000(五色)：1450
PSP2000(粉)：1470
PSP2000(大红)：1680
PSP2000(绿)：1580
4G红棒(A)：230
4G红棒(B)：180

◆广州地区PSP相关
PSP2000(黑白银)：1400
PSP2000(粉蓝紫：1450
PSP2000(大红)：1680
PSP2000(绿)：1600
4G红棒(A)：230
4G红棒(B)：180

◆上海地区PSP相关
PSP2000(六色)：1500
PSP2000(大红)：1750
PSP2000(绿)：1700
4G红棒(A)：240
4G红棒(B)：210

◆北京地区PSP相关
PSP2000(六色)：1480
PSP2000(大红)：1700
PSP2000(绿)：1680
4G红棒(A)：260
4G红棒(B)：210

◆南昌地区NDS相关
iDSL：1090
中国龙：1150
R4烧录卡：280
DSTT烧录卡：230
日产TF1G：80
日产TF2G：120

◆广州地区NDS相关
iDSL：1080
中国龙：1200
R4烧录卡：250
DSTT烧录卡：230
日产TF1G：60
日产TF2G：100

◆上海地区NDS相关
iDSL：1100
中国龙：1200
R4烧录卡：280
DSTT烧录卡：240
日产TF1G：80
日产TF2G：120

◆北京地区NDS相关
iDSL：1090
中国龙：1200
R4烧录卡：280
DSTT烧录卡：240
日产TF1G：85
日产TF2G：130

刘明远	上个月买了PSP，听别人介绍《掌机迷》不错，希望结交各位P友，欢迎给我来信。
读者资料	男，22岁，北京市海淀区大慧寺21号远2楼1103事，100081

COOLEST GADGETS

掌上周边街

最新横板防水套是前一代的进化，从外观看只是一个封口位置的变化，但其实采用了全新的浮标设计，在落入水中后会“躺”在水面上，真的是非常实用新颖的设计。

用NDSL玩经典FC卡带游戏吧！

厂商：CYBERGADGET
价格：5980日元

FC上是否有你爱不释手百玩不厌的经典游戏呢？无论你是在家拿出红白机过瘾，还是在电脑上使用模拟器，是否曾想过把FC像掌机一样随身携带，在等车时掏出来打上一会儿呢？现在这些已经可以实现了！CYBERGADGET给我们带来了NDSL专用FC卡带外设——CYBER・ファミレータLite，这可以说是该社以前生产的FAMULATOR的迷你便携版。







本品安装在NDSL下方后可直接插FC卡带进行游戏，但需要一张GBA卡带引导，部分游戏（FC jump英雄列传、十兵卫的冒险、职业棒球）暂不支持。本品支持NDSL充电器，携带外出时需要4节5号电池提供电源。使用视频输出线可以连接电视进行游戏，并且带有画面调整机能，可以直接调节画面明暗色度等，游戏中配合L/R键实现连发功能，唯一不足是不能2人同时进行游戏。





范文龙	高三，现在的放弃，等于永久的拥有。
读者资料	男，19岁，辽宁省庄河市庄河高中三年二班

PSP最新横版防水套

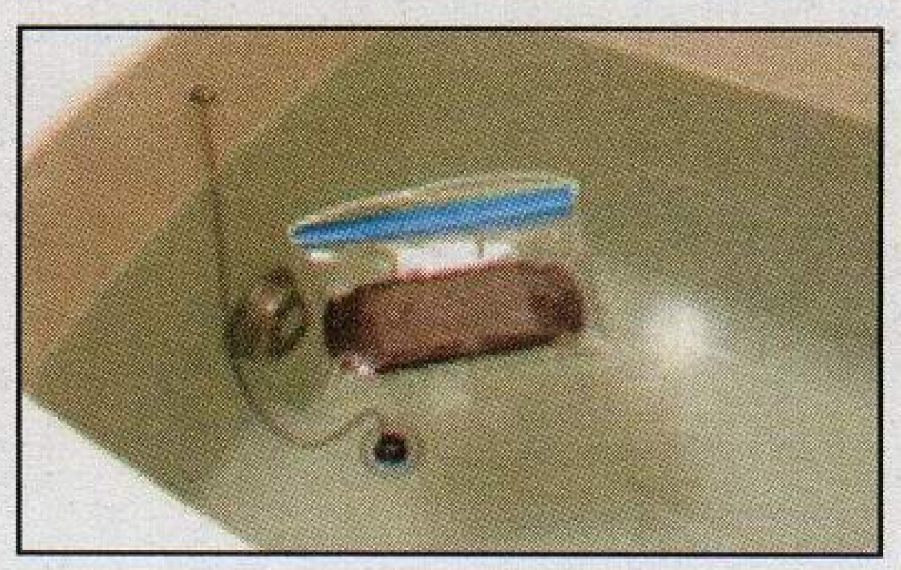


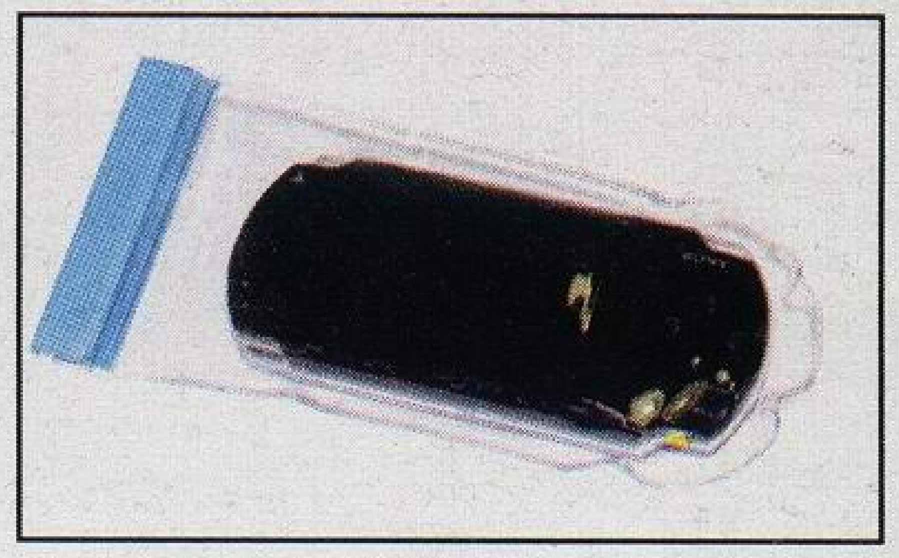
厂商：CYBERGADGET
价格：1280日元

CYBERGADGET会社在以前发售的PSP防水套（CYBER・ウォータープルーフケース）大获好评，套上防水套，玩家可以在泡澡时打游戏。不过根据玩家问卷调查显示，由于防水套是竖版的，玩游戏时封口在手边非常碍事。该社在听取玩家们的心声之后，带来了最新横版防水套（CYBER・ウォータープルーフケース2），封口在PSP上方，这就方便多了。







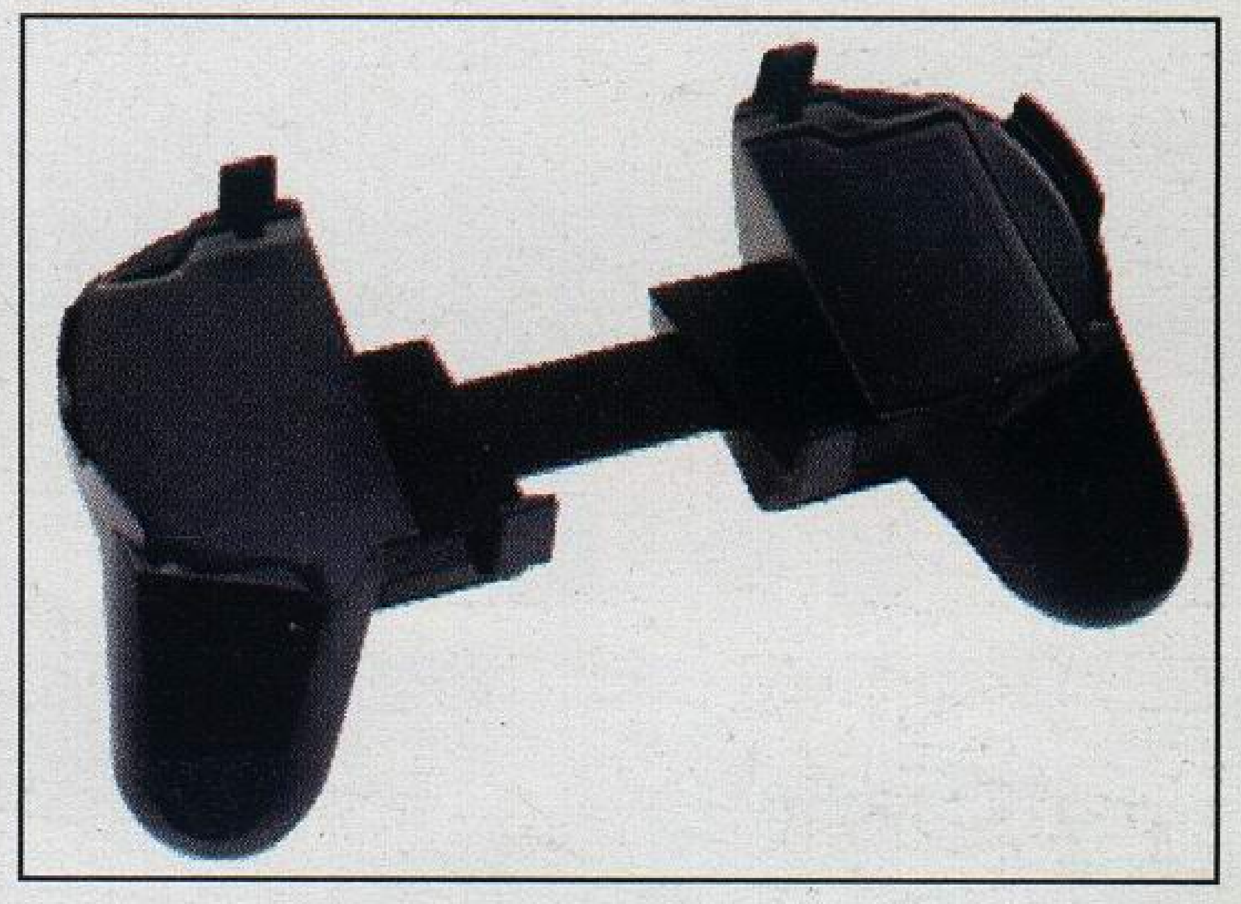


无论是老P还是新P都适用本品，本品除了防水以外还经过防蒸汽加工，防尘性能也非常优越。本品还附带吸盘式挂钩，可以把挂钩吸在洗澡间墙壁上，再把防水套挂上去，非常方便。防水套还拥有全新浮标设计，当PSP落入水中时会浮到水面上，此外和前作竖版有很大不同，使用竖版防水套时PSP是立在水中，而最新横版防水套是平躺在水面上。真是一个既新颖又实用的设计。

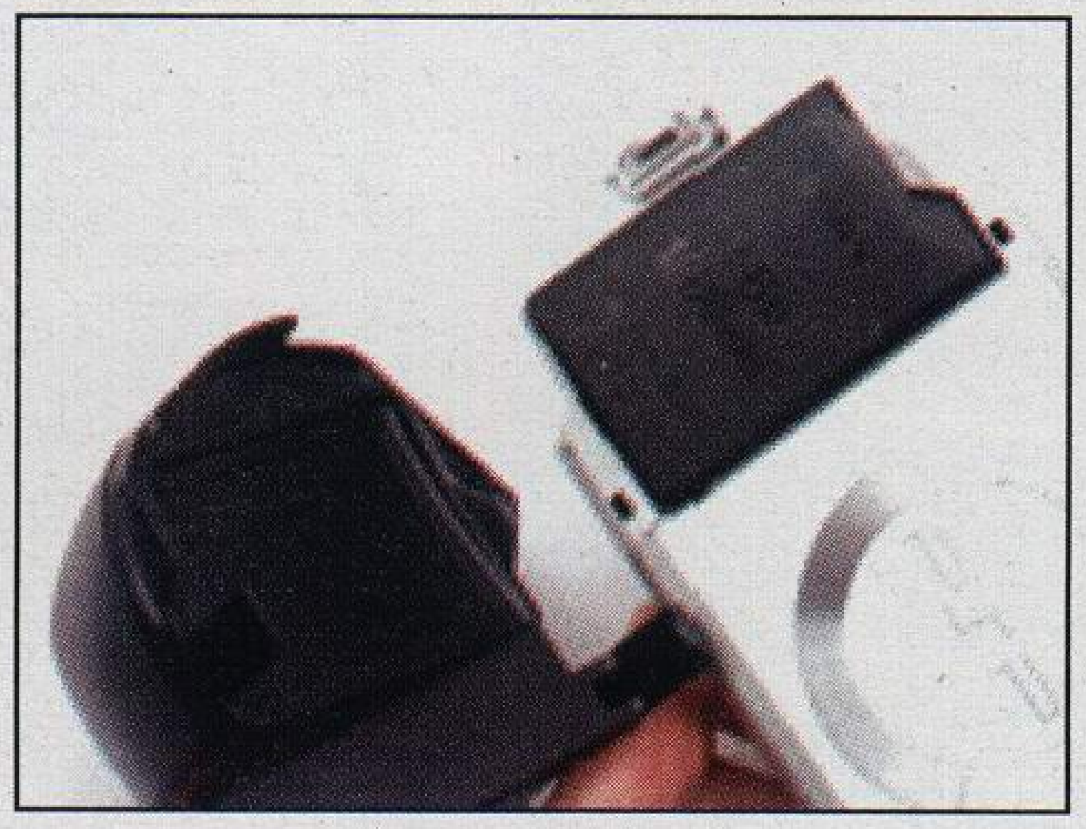
PSP最新手把

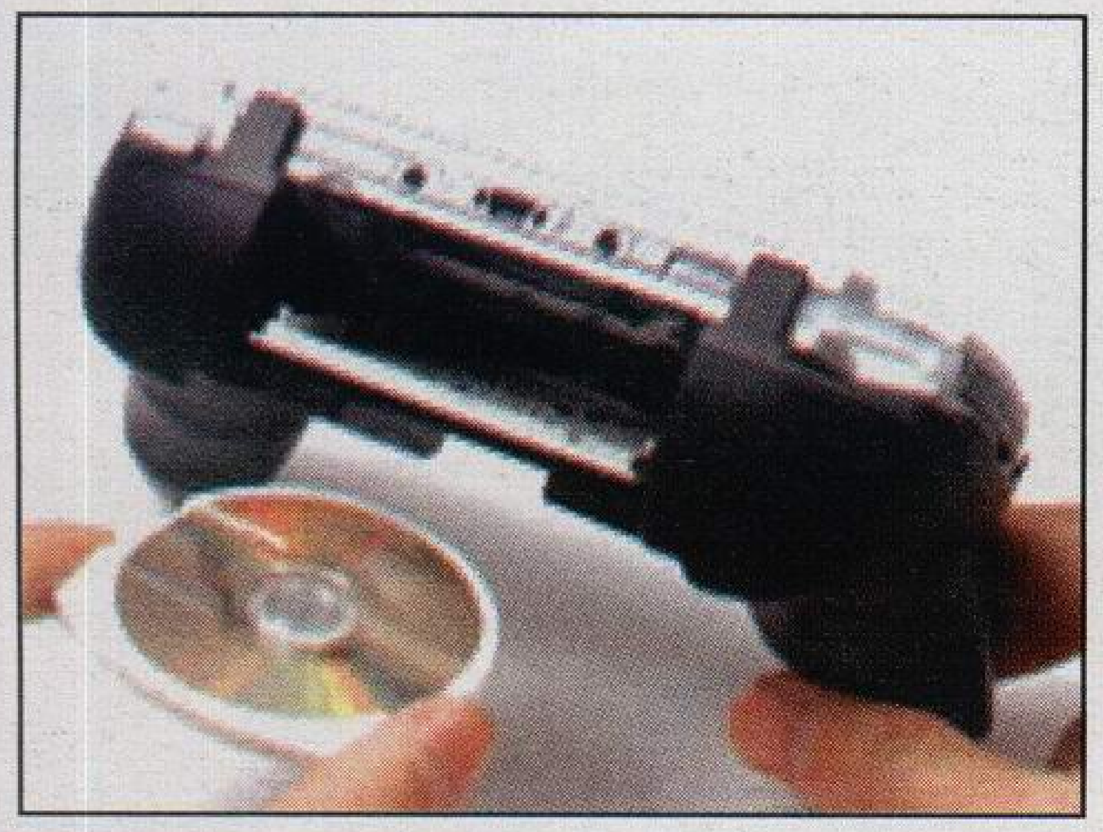
厂商：CYBERGADGET
价格：1280日元

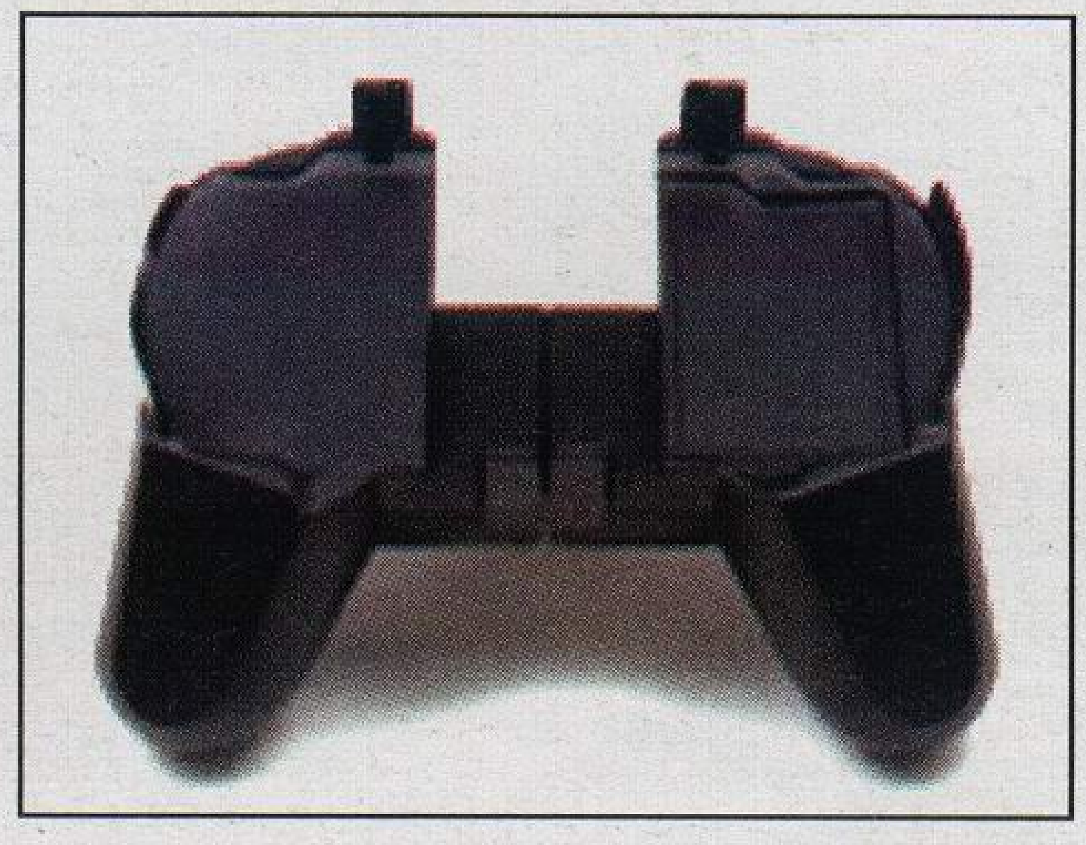
PSP周边层出不穷，手把也出了不少种了，但各有不同的缺点，不是偏重就是手感不好，玩时间长了手掌会酸疼。现在CYBERGADGET会社给我们带来了最新PSP手把，可以说吸收了所有手把类产品的优点。











本品大幅提高了PSP十字键的操作性，并且与以前的手把相比，进行了大幅减轻削薄，手感更加轻盈，使用时非常舒适。老P玩家不用担心，PSP-1000也可以使用本品，在手把右侧有一个电池形状的槽，只要把老P的电池盖取下，就可以使用这款手把了。这个手把的另一个独创特点是换UMD时不需要拆下手把，可以直接打开UMD舱换盘。而且不用手把的时候可以把手把缩短推到中间，使用的时候再拉开，非常便捷。

毕俊熹	不是不想结交掌机玩家呀，只是我实在没时间写太多信哪，其实我也很想体验联机玩《怪物猎人P2》的呀。
读者资料	男，17岁，辽宁省沈阳市黄姑区崇山中路66号辽宁大学物理系物理学010信箱

iDeaS，支持插件的DS模拟器

NDSL模拟器层出不穷，各自都有各自的特点，然而iDeaS集合了其他模拟器的所有优点，并且是目前唯一一款支持插件扩展的NDSL模拟器，这对用模拟器玩游戏的玩家们来说确实是一个福音。

英文单词ideas的中文意思是：想法，念头，意见，主意，思想，观念，概念等等，但写成iDeaS就成本文要介绍的DS模拟器了！

iDeaS作为第一个支持运行NDS商业ROM的模拟器，也是目前唯一一个支持插件扩展的DS模拟器，本文撰写时获得的最新版本为1.0.2.2压缩包中，自带了OpenGL和DirectSound Plugins两个插件，其他的插件有：DirectInput（官方手柄控制器插件）、DsPad（非官方手柄控制器插件）、AceKard SD DLDI插件、AVI Capture（AVI视频录制插件）以及WiFi插件。除此功能插件外，还有语言插件，其中包括简体中文和繁体中文。

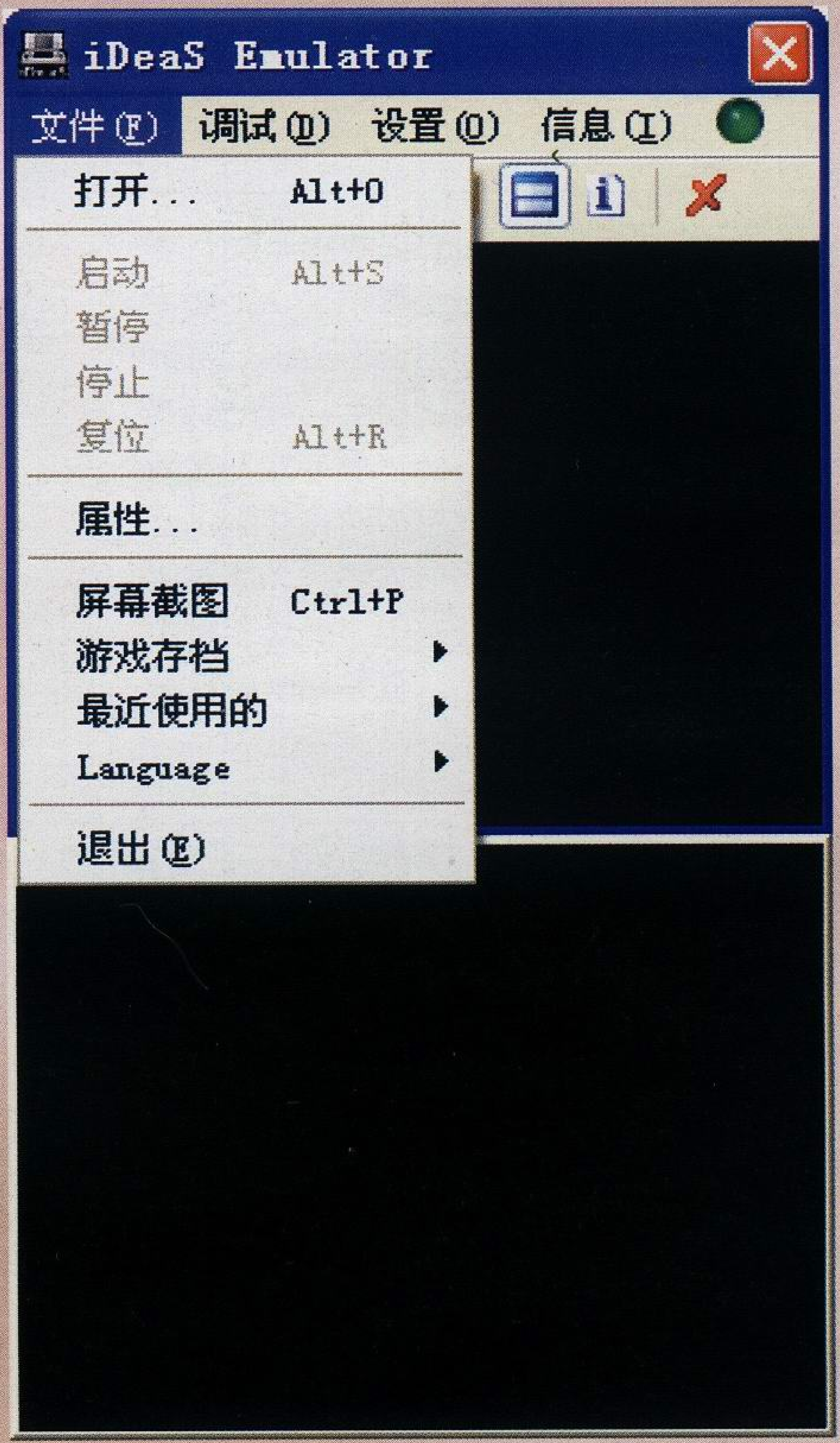
以上插件均可从官方网站http://www.ideasemu.org上下载得到，下载的功能插件放到[Plugin]文件夹内、语言的插件放到[Language]内即可使用。



↑iDeas简单明了的操作菜单。

iDeaS的菜单简单明了，也有相对应的快捷工具栏，下文将一一介绍这些菜单及快捷工具栏的作用。

常见菜单如：打开、启动、暂停、停止、复位、屏幕截图、退出的功能在此不多解释。“游戏存档”同“即时读/存档”功能，

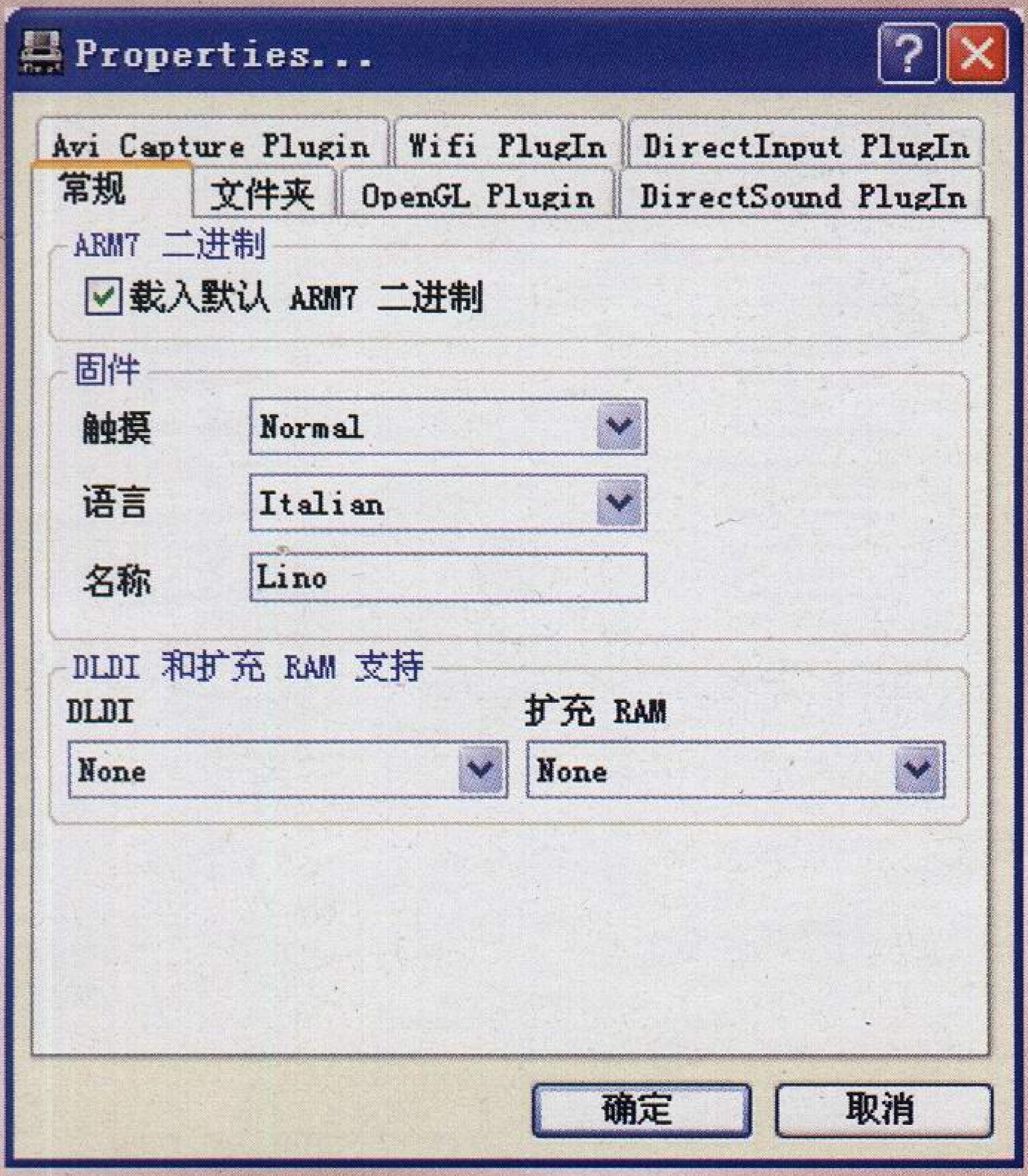


↑文件菜单与其他模拟器非常相似，更加容易上手。

iDeaS中多加了一个“自动载入最近的存档”，选择此功能后，将在每次运行游戏时，如果有最近一次保存的即时存档，则会自动读取该即时存档。“最近使用”列出最近打开的10个ROM文件。“语言”在上文提到过，只要将下载的语言文件存放在[Language]内即可使用，默认语言为英文，切换另一种语言则需重启方可使用。

“文件”菜单中还有一个“属性”菜单，带有“Plugin”字样的是插件属性，只有将插件文件存放到[Plugin]文件夹内，并在选择该插件（设置→插件）即可设置插件属性。“属性”对

张华 偶的小P去修了，我好想它啊，爱好小P！！！
读者资料 男，17岁，江苏省海门中学高二（4）班



↑“属性”对话框中的各种修改。



↑“OpenGL Plugin”是内置的插件，一般不需要设置。



↑在“文件夹”中进行各种存档路径设置。



↑“DirectSound PlugIn”是压缩包自带插件，不过iDeaS目前对声音的支持并不理解，所以此插件可有可无。

话框中，可以根据个人需要，修改“常规”→“固件”的语言、名称，这与DS实体机首次开机设置是类似的；而“DLDI和扩充RAM支持”则是针对DS自制软件及DS浏览器专用。

“文件夹”则是设置游戏存档、即时存档、游戏截图以及金手指的存放路径；“Zip与7Z解码器”指打开Zip或7Z压缩包时，将解压的ROM文件临时存档的地方，默认是操作系统的临时文件夹。

“调试”菜单中目前只有一项，即调试工具 ▣，调试工具对于自制软件开发者、乃至是国内汉化者来说是不可缺少的工具之一，但对于一般玩家来说是用不着的，所以在此就不多介绍，感兴趣的朋友可以自己尝试使用。

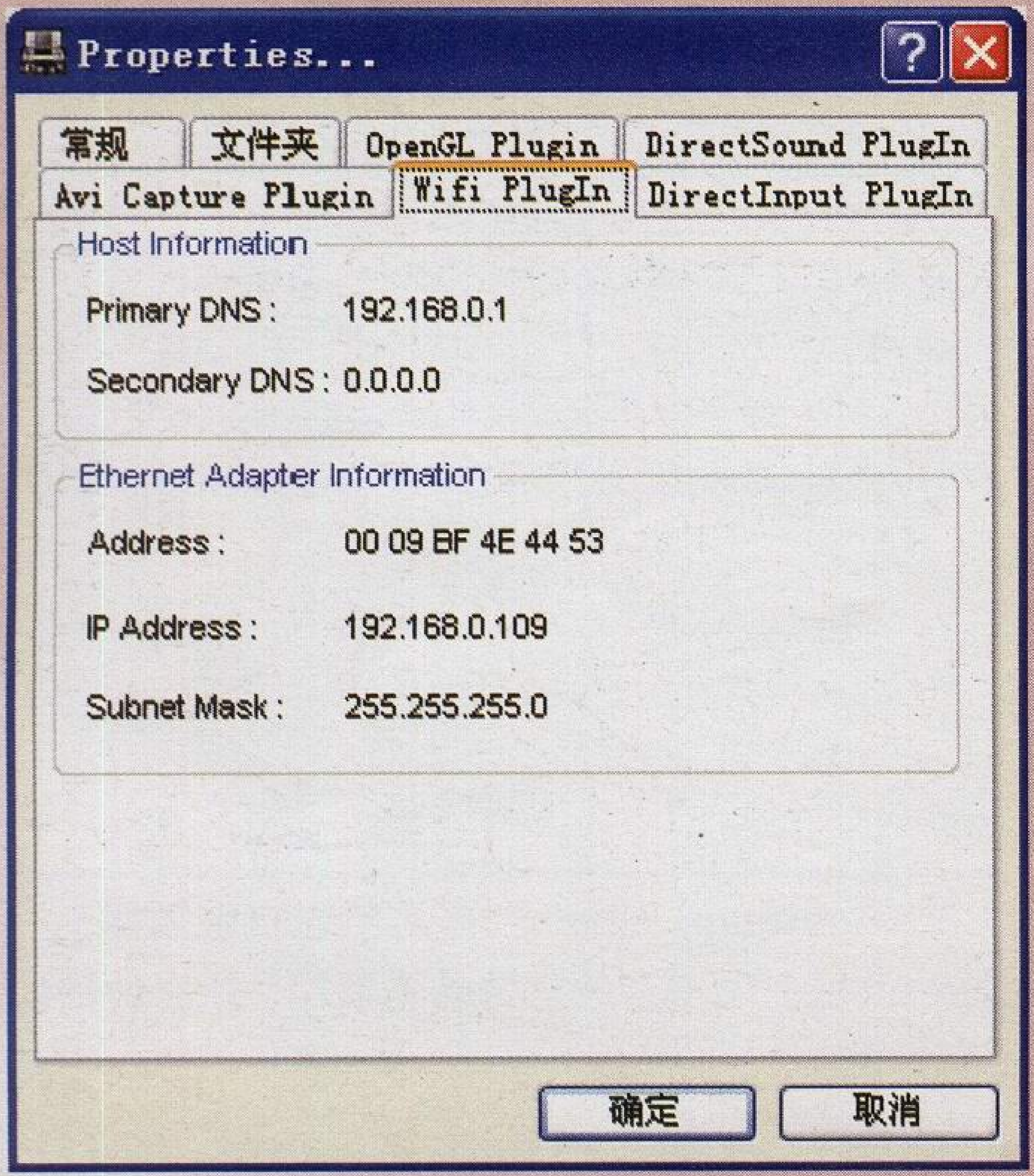
“插件”在上文已经提及，使用前要选择插件（即使用插件前面打上钩）就OK，插件的设置请参考“文件→属性”。

“存档类型”也很傻瓜型，因为有“自动”选择存档类型，所以玩家可以不用去了解游戏是什么类型的存档。除此之外，iDeaS还支持导

刘宇轩	我长大也要到PG工作，呵呵，记住留一个位子给我。
读者资料	男，16岁，广州市海珠区昌泰路207号601室



↑“Avi Capture Plugin”AVI视频录制插件，使iDeaS成为目前唯一支持视频录制的DS模拟器。可设置输出文件名、录制时提示输出文件名、压缩视频文件。AVI视频将占用大量硬盘空间，请谨慎使用此功能。

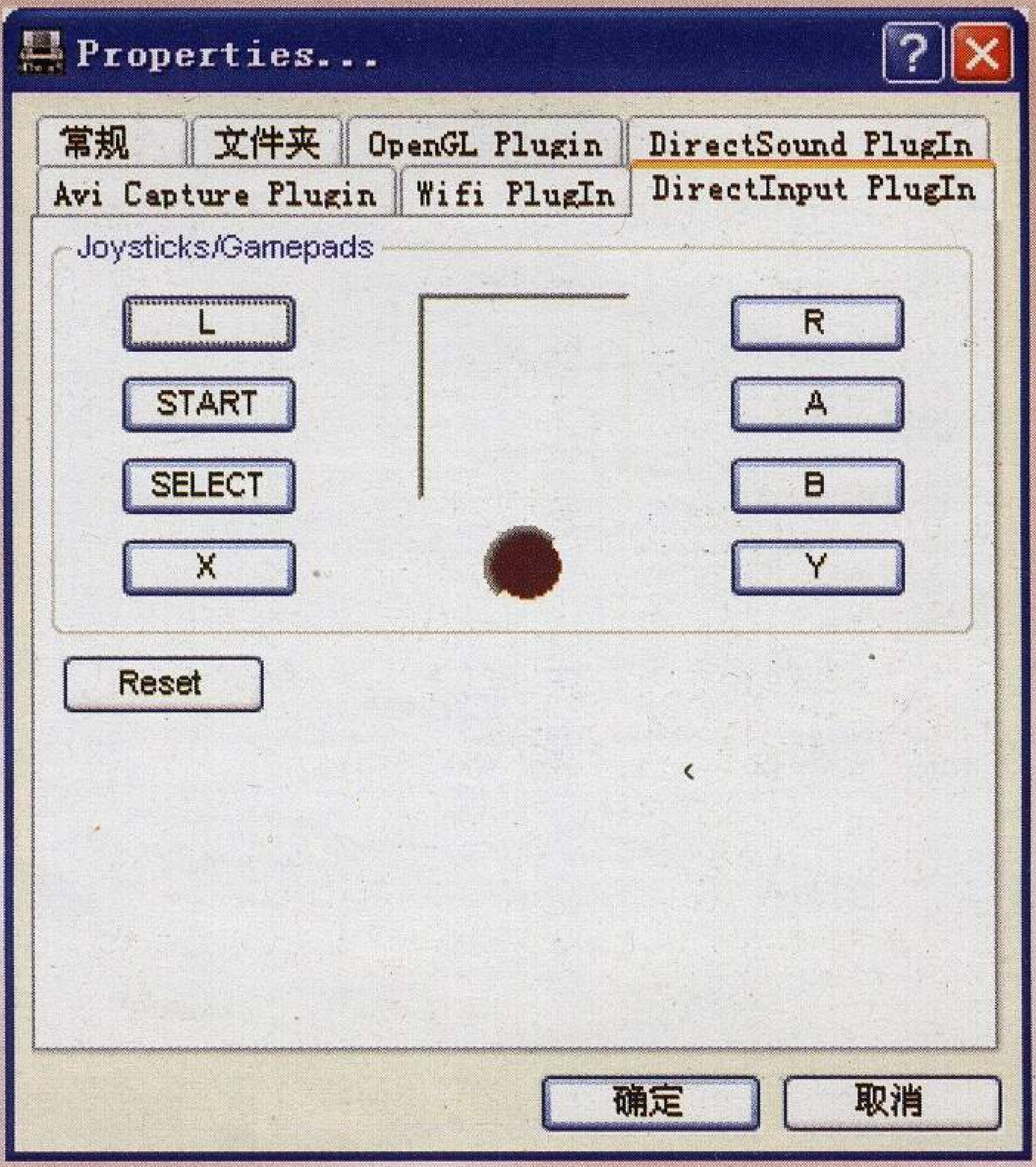


↑“Wifi PlugIn”，启动Wifi插件后，只要有无线收发点，即可自动搜索到热点，无须用户手动设置。

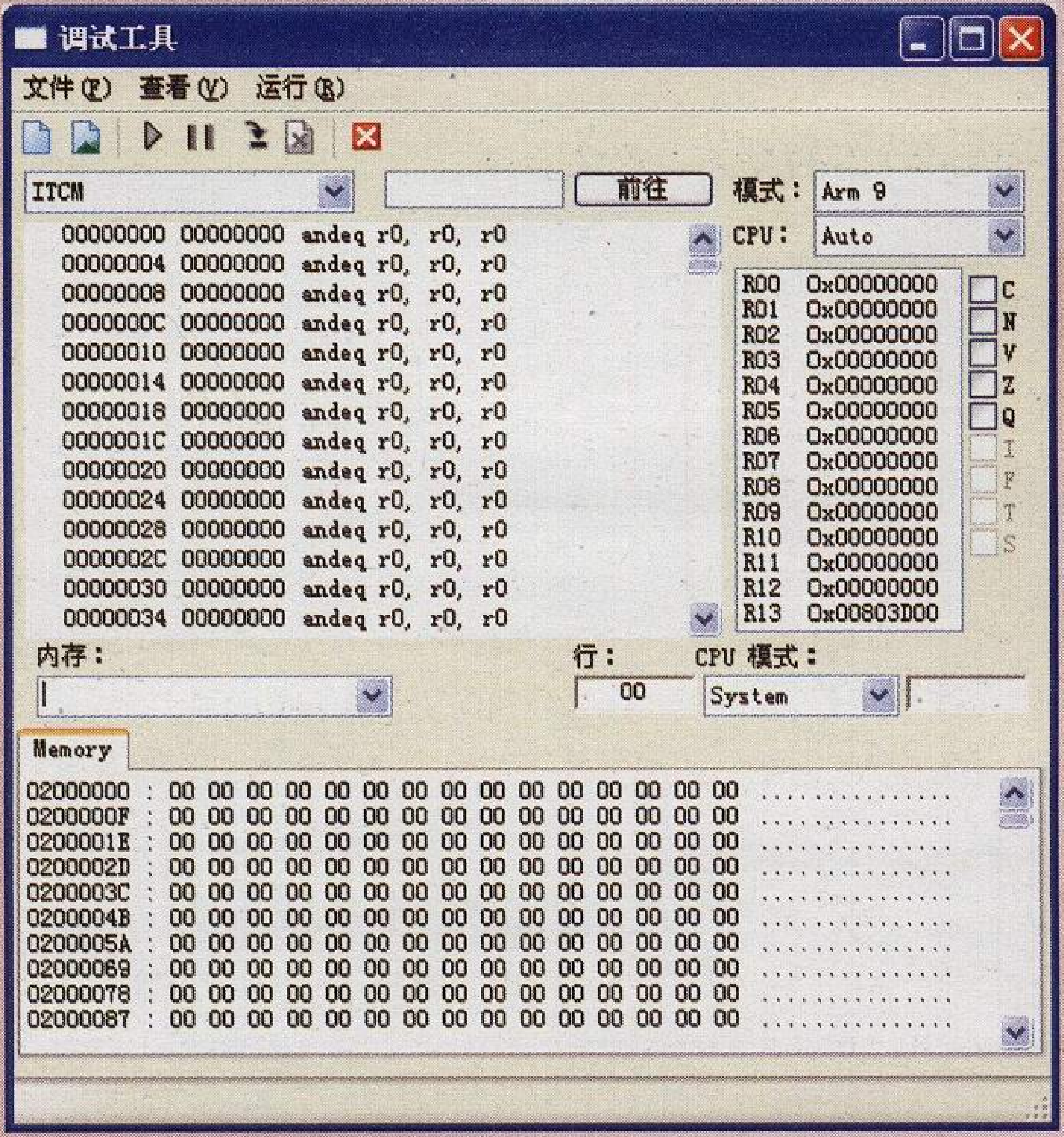
入M3的dat存档和SCCF和SC One的Sav存档，想在电脑上继续游戏的玩家，自然少不了使用此功能了！

“锁定窗口”▣是将上下屏合二为一或拆分成两个独立的窗口。

SSE是CPU的指令集，默认选择“启动SSE



↑“DirectInput PlugIn”官方手柄控制器插件，只有插上手柄才能使用该插件，否则将提示“Not Joystick/gamepad found.”的错误。



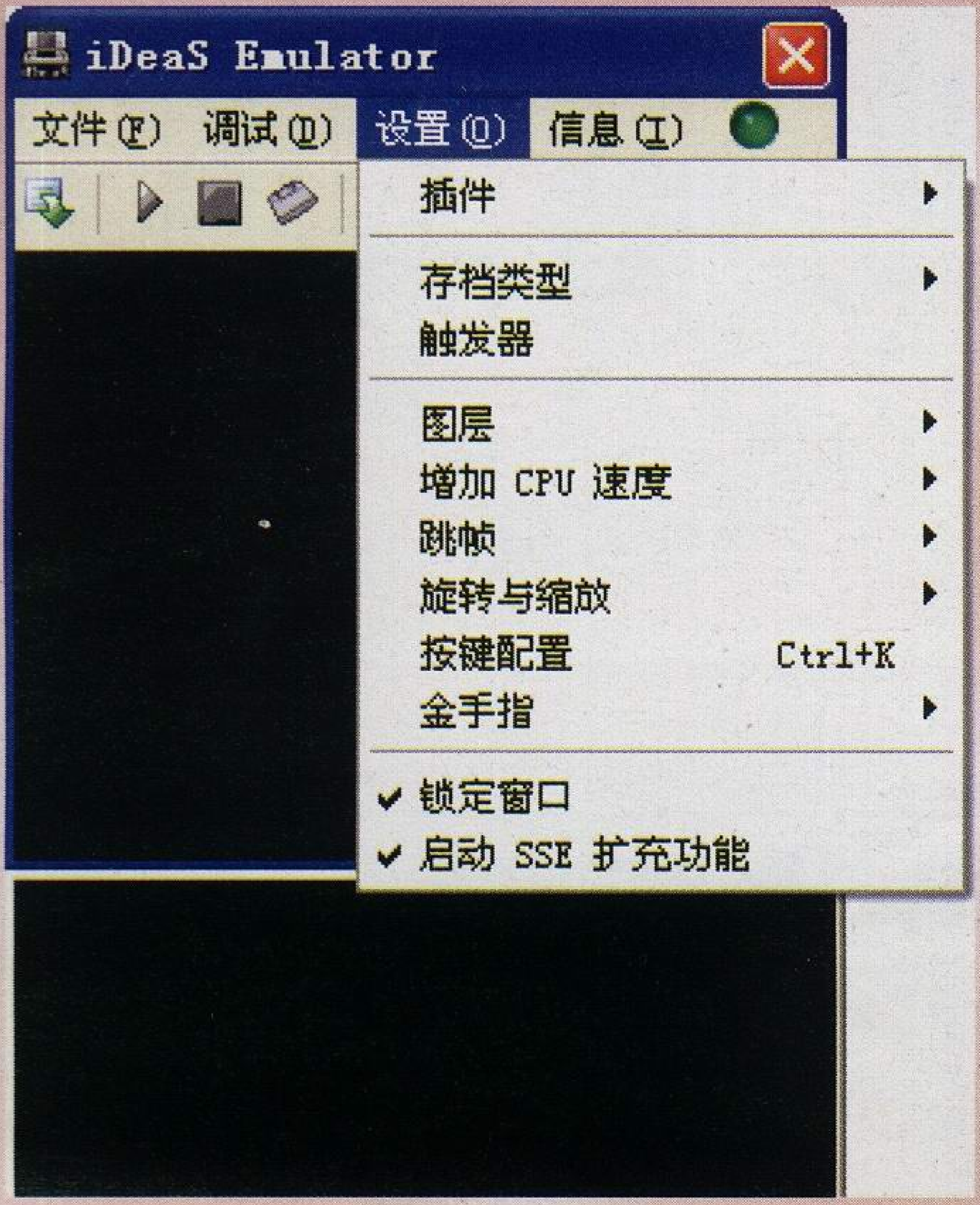
↑打开调试工具后的界面。

扩展功能”。

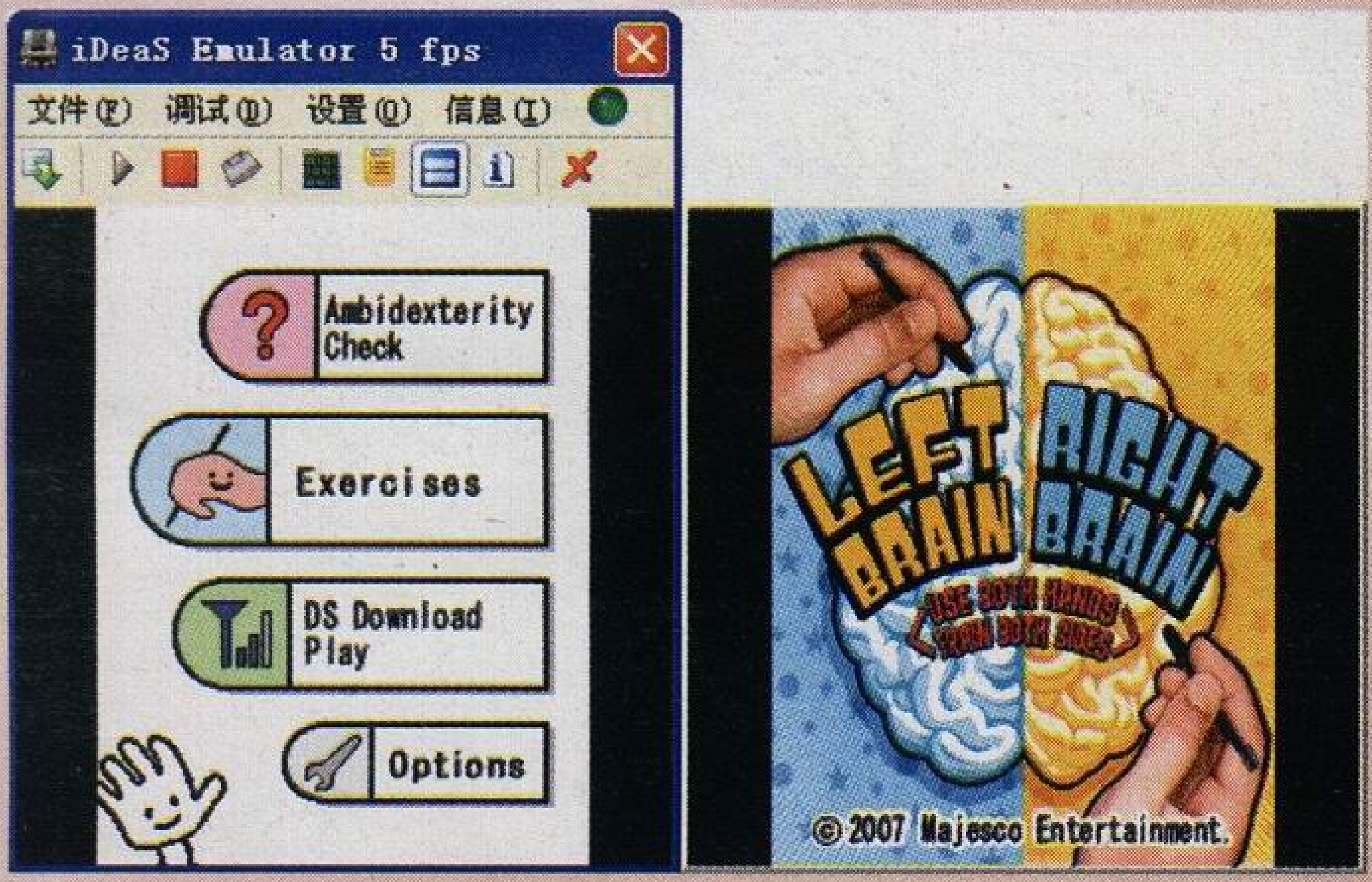
“信息”与“关于”一样，都是软件版本、作者信息。

至此，iDeaS就全部介绍完成了！作为唯一一个支持插件的DS模拟器，独特的功能不仅增加了iDeaS的功能，更扩展非官方插件的多样性，使更多的软件开发者为iDeaS编写各色的插件。各位使用NDS模拟器玩游戏的玩家，快把你电脑里陈旧的模拟器删掉，用iDeaS在游戏里尽情地畅玩吧！

陈健	我每期都“相对”认真地填写回函卡了，为什么就上不了边角栏啊？（如你所愿吧！）
读者资料	男，18岁，广东省湛江市赤坎新江三横巷迎宾馆宿舍，524000



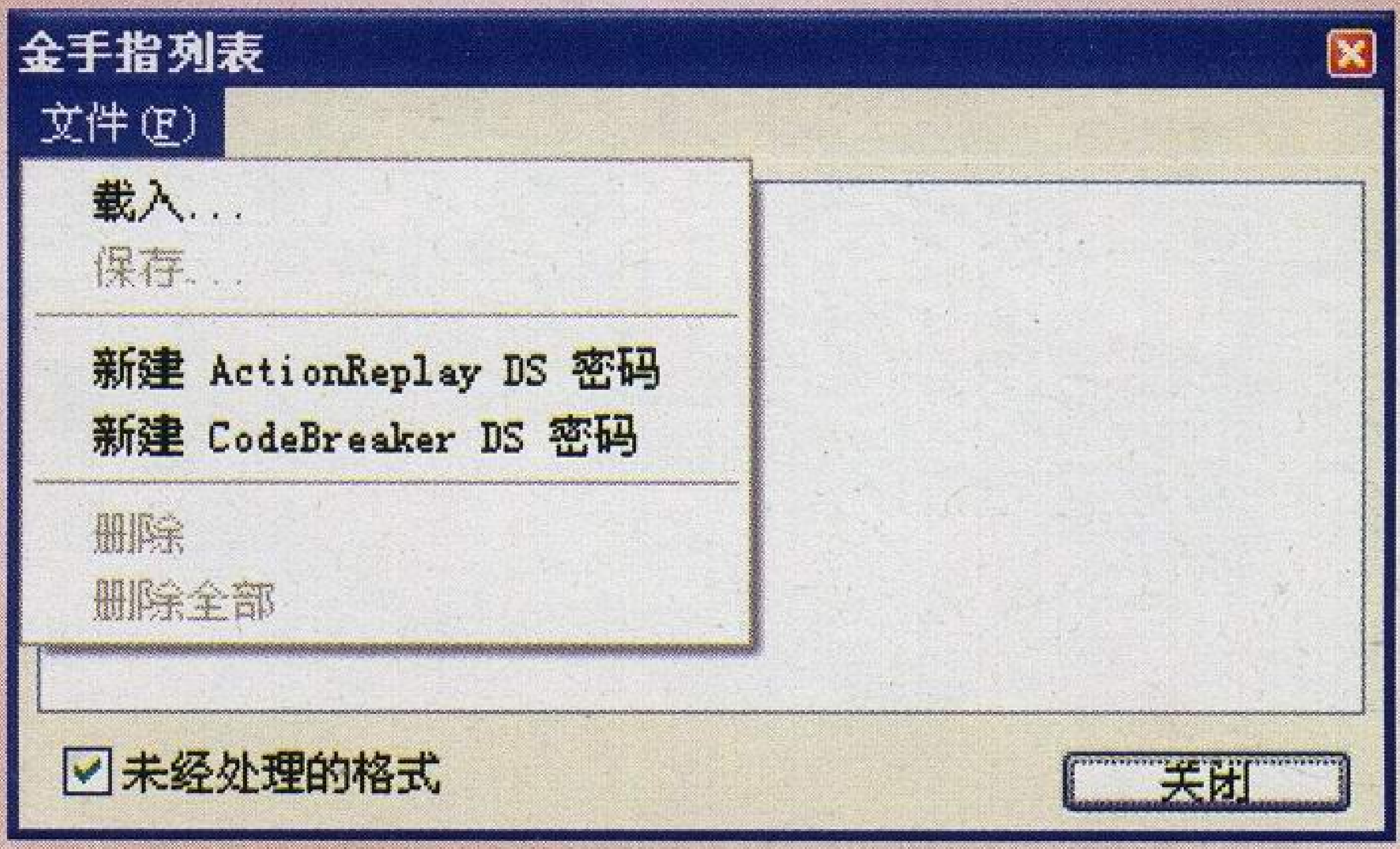
↑“设置”菜单是iDeaS的重心之一，其子菜单占了总子菜单的六成以上。但大部分的设置并不需要设置，因为默认的已经足够了！



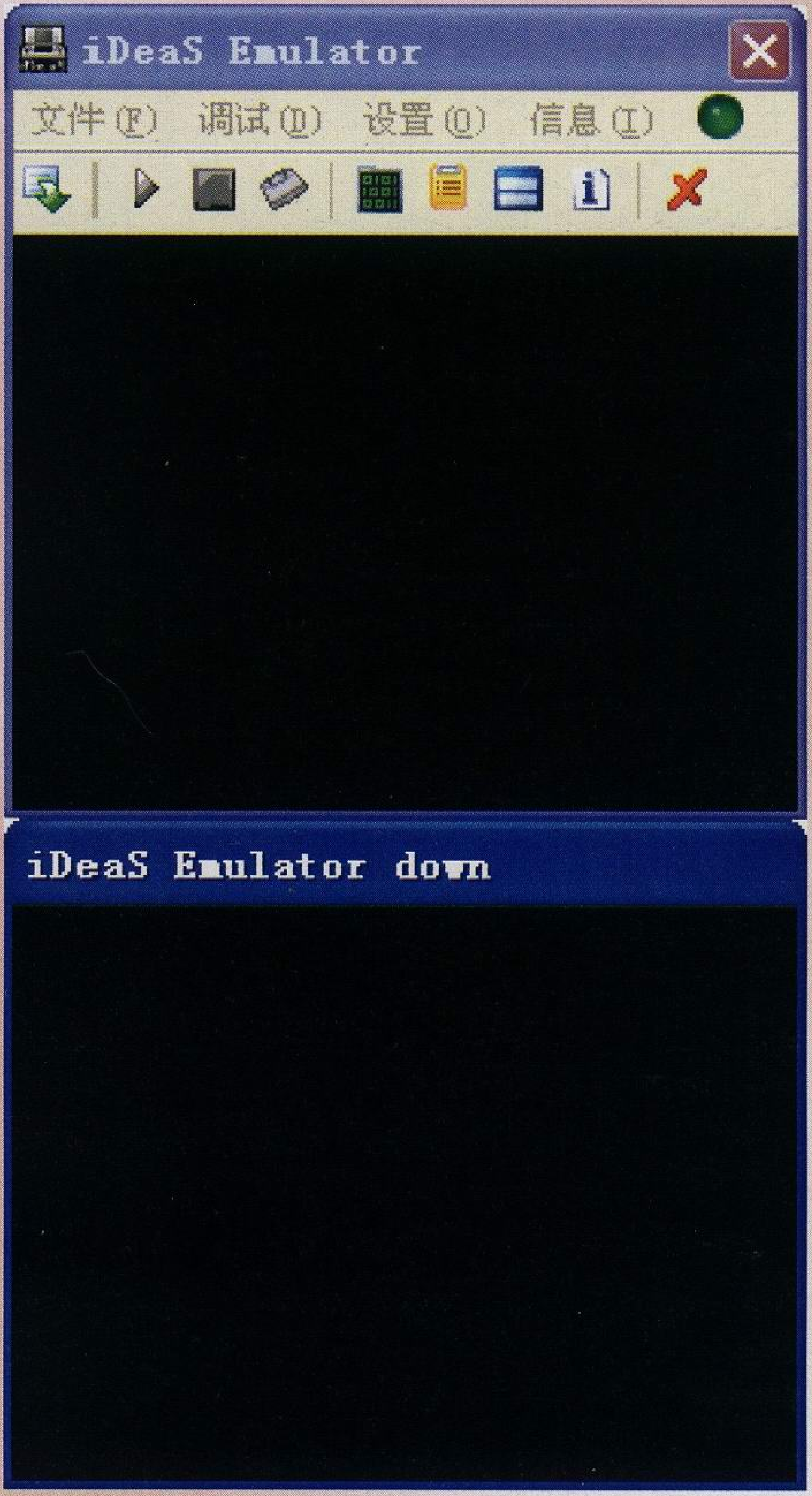
↑某些需要将主机旋转的游戏才能正常进行的游戏，iDeaS也可以将屏幕旋转过来！“旋转与缩放”就OK了！。



↑“按键配置”是每个模拟器必备的功能之一，NDS主机需要设置的按键，都能设置。



↑“金手指”支持ActionReplay、CodeBreaker两种，在国外也是使用这两种金手指居多，在网上也能搜到大批的AR和CB金手指。

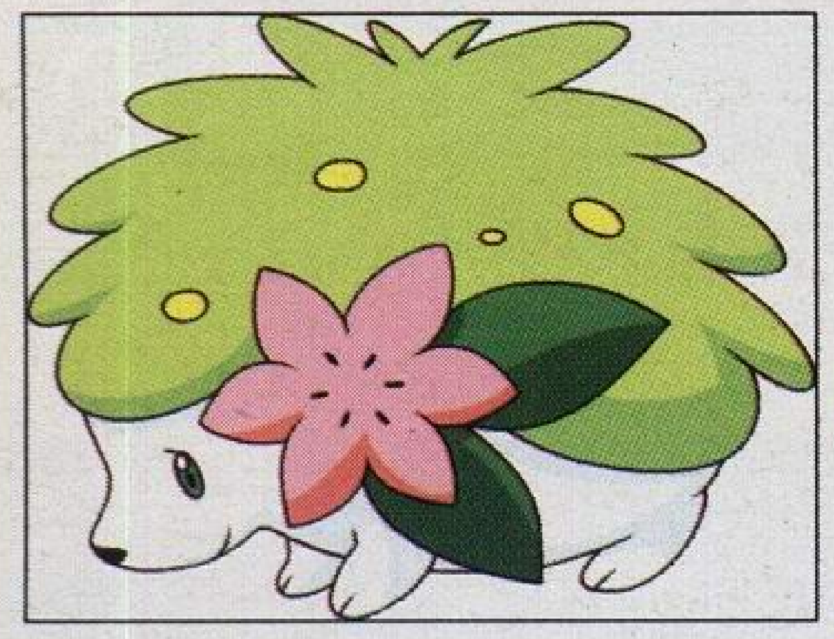


↑分成两个独立窗口的上下屏。

iDeaS模拟器在运行游戏时画面非常流畅，简洁的菜单和操作画面令没有接触过模拟器的新手玩家也能快速入手，已附带的5种插件可以满足游戏中的一般需求，如修改、截图、录像、联机等，高手玩家更可以自己编写插件进行扩展，升级的空间非常大。



口袋新闻





【电影】口袋妖怪剧场版第11弹公布了正式的标题：《ギラティナと氷空の花束　シェイミ》（暂译：基拉帝纳与冰空的花束　谢伊米），预示着全国编号No.492的幻之口袋妖怪谢伊米(暂)的登场。同时，官方还公布了基拉帝纳(暂)的新形态——Origin Form（原有形态），这是它在空间中飞行的形态。而游戏中的形态名为Another Form（另有形态），推测是基拉帝纳展现在人类面前的姿态。电影预售票将于2008年4月19日开始发售。另：美版的第10弹剧场版的DVD确定于2008年5月27日发售。

【动画】2007年8月于日本ANA航班内限定上映的短篇动画《ピカチュウたんけんクラブ》（皮卡丘的探险俱乐部）预定于2008年4月25日发售DVD。与前几作一样，这次的配音也收入了含有旁白的普通版和无旁白只有口袋妖怪叫声的口袋妖怪声音版。DVD还收入了《口袋妖怪珍珠&钻石》第57集，初回生产版还包含了特典皮卡皮卡姓名贴。

【卡片】口袋妖怪集换式卡片游戏将于2008年3月14日发售两套补充包，分别为“秘境の叫び”（秘境的叫声）、“怒りの神殿”（愤怒的神殿）。两套补充包都包含了11张卡片，其中各有一张闪光卡。售价均为351日元。



口袋妖怪十二生肖（D）



鸡

主要成员：火鸡，帝王企鹅，椋鹰，飞翼兽，嘟嘟利，大王燕。

鸟类不愧是恐龙的后代，头一次在数量上超越了龙。在这个鱼龙混杂、定义范围有争议、有翅膀就可以报名的群体中，请允许笔者只以实力论英雄一次吧……

火鸡是唯一的正牌鸡，它的使用频率下滑是因为火猴的出现而并非自身实力下滑，相反的勇鸟跟冰火电3拳其实已经将它的实力提升到了另一个层次。不过其实勇鸟华而不实，它与火配合只多了打击格斗一项好处而已，又埋没了起死的可能。它的“火-格斗-电-冰”打击链威力还比没有冰拳的火猴大，专挑那些低速的下手还是有些

曹海杰　PG吧里恶搞翔武有点像《海贼王》里的厨师香吉士。
读者资料　男，20岁，山东莱阳青岛农业大学海都学院07级土木一班，265200，QQ837532327

优势的。帝王企鹅拥有天赐抗性，高速移动后远胜火鸡，只是水+冰+钢的打击面就有些寒碜，剑舞也容易一事无成。以上两位都是体胖翅膀退化的主，特别怕地震，幸好剩下的能飞。椋鹰、嘟嘟利、大王燕这个“勇鸟三人组”同时出场是无奈之举，长得像鸡的属它们能力最强。反正队里没有盾牌，自身又是一碰就倒，干脆拉开强攻，不过定位小有不同：嘟嘟利无论是替身忍耐还是气息头巾，看到对方常见放钉子PM上场就要第一时间上场来发动挣扎；大王燕除了电磁波其他状态来者不拒，甚至可以带火珠来使用空元气；而拥有近身拳的椋鹰是名最宝贵的攻击手，威吓最好配合蜻蜓回转。特攻领域则由飞翼兽一肩挑，丰富的招数、阴谋+鸟栖再加上恐怖的天恩，让快乐有时候都摆不平它，在劣势时就靠它的空气切割了。

华丽指数: **实力指数:**

核心：飞翼兽 **天敌：雷精灵**



鸭系

主要成员：哥达鸭（为了表示笔者又敬又爱又怕的复杂心情，简称蓝鸭灭爹，读者可以近似理解成鸭爹，以下同），鸭嘴暴龙（红鸭灭爹），大葱鸭（黄鸭灭爹），盔鸭（盔鸭灭爹），绅士鸭（黑鸭灭爹），3D龙Z（电子鸭灭爹），荷叶鸭（绿鸭灭爹）。

尽管我在写这篇文章之前就想过会面对这种情况，但当这一刻真的来临时，笔者手中的鼠标还是不禁剧烈颤动。是什么让铁石心肠的笔者感动得泪流满面？答案就在显示屏上那七只鸭灭爹中。作为主题队的开山鼻祖，鸭队一直广受好评。其中原因除了人格魅力外，能给玩家带来胜利的喜悦才是最主要的。别的主题队大多都是临时拼凑的杂牌军，但这几只PM仿佛天生就被一只无形的手捏合在了一起，单打时更是一鸭同体，结构的精密不逊一只活生生的鸭子。鸭子进攻最凶猛的双翼由电子鸭灭爹和红鸭灭爹领衔。这两只鸭灭爹可并不是简单的135与125的特攻相加。红鸭灭爹不上不下的速度最适合佩戴专围，近百的物攻配合十字切与电拳打快乐美丽龙一点也不吃亏。电子鸭灭爹发起狠来特攻更上一个档次，但为了团队配合还是打得灵活一点为好，分配耐久后阴谋+自我再生可以轻松拿下“不可战胜”的快乐,也可以换个特性与红鸭灭爹组成双刀前锋。鸭厚重有力的嘴巴是第一物攻黑鸭灭爹。各位切不可把它当一般物攻手来使用，因为它乏善可陈的打击面会让它在大多数盾牌面前无功而返，黑鸭灭爹真正恐怖之处在于不意打与追击的叠加。无视速度、80威力恶系的不意打在物攻125的黑鸭灭爹手中十分容易葬送那些高速脆皮的超能/鬼和残血PM，所以先读追击也可以达到一发不意打的效果，对着这些PM上场就等于无条件宣判了死刑,但是对技术要求也非常高，因为它们也可能会怕追击而垂死挣扎，而脆弱的黑鸭灭爹经不起任何一次失误。蓝鸭灭爹是鸭肾，水系的它担任一个中枢的作用，催眠术+气合拳可以模仿一下蘑菇袋鼠，不过有冲浪可以威胁那些物盾，造墙也很和谐，两特性可以宣判炸弹队与天气队的死刑（尤其是带天气石的）。黄鸭灭爹是不折不扣的鸭屁股，食之无味，弃之不忍，但也不可忽视它的作用。光打落一招就够别人受的，何况还有剑舞+挣扎这种嘟嘟利也眼馋的组合。鸭队真正的根基是两只肥厚的鸭掌，盔鸭灭爹与绿鸭灭爹都是曾经的“0弱点俱乐部”的成员。盔鸭灭爹凭借自己不高的耐久将起码三分之一PM打入了UU行列，绿鸭灭爹也是“不似血牛，胜似血牛”。这两面盾牌对别的主题队有压倒性的优势，奠定了这支最和谐队伍不败的基础。

华丽指数: **实力指数:**

核心：荷叶鸭 **天敌：化石花**

博笑小专栏：鸭队一出，口袋求败。谁可匹敌，唯有神花。

鸭队大约的确可以说是完美的了，可依然有无法制服的敌人。口袋妖怪之殇——化石花又一次打破了完美。几乎没人会愿意面对这个最接近神的PM，即使是鸭队也不例外。能在它面前走几招的也就只有绿鸭灭爹了。在这个时候做个人数据统计有悖本文主旨，可如果克服鸭灭爹们的惟一弱点有必要向读者做个交代。

属性：二者都是天赐属性，搭上个草属性居然不功不过，弱点分别为飞、虫、毒与钢、格斗、冰，都是倾向于特殊防御，大致打平，但两个5弱点的属性被捏合成仅有3个，在创意方面化石花更胜一筹。

防御：无论是HP，物防还是特防，化石花都小有优势，而且还有栅栏与健忘来强化，这点比荷叶鸭可靠多了。

攻击：化石花两攻平均，又有大威力的石刃，剑舞配合吸盘特性十分难缠；荷叶鸭特攻更强，而且对应的特攻招十分丰富，可惜冰电2拳物攻化了。化石花稍逊打击面，但以力度胜出。

逆推能力：这是盾牌非常重要的一环。俗话说：“不能把对手赶下场的盾牌不是好盾牌”。在各方面节节败退的荷叶鸭的全才优势此时体现

张华	一些经典游戏越来越少了，能否多介绍介绍，多美好的回忆啊！
读者资料	男，16岁，江苏海门市复三新村606幢501室，226100，QQ736443600

出来了。它的消耗功力有70％都建立在寄生种子上。光合作用由于与特性小有冲突、收成受天气影响太大、PP太少等原因一般弃用，PP增加了的亿万吸取有高特攻支持不应放弃，保护对防强攻十分吃紧的荷叶鸭来说十分珍贵，剧毒就不说了。荷叶鸭王道之处还在于，与队友盔鸭灭爹一样，它们的抗性允许它们客串双盾。盔鸭灭爹可以完美封杀钢尾＋能量球＋毒炸弹的秒蛙花等一些打击面匮乏的PM，而荷叶鸭在对付以前的钢铁螃蟹，现在的暴鲤龙这些狠角色都游刃有余，怪不得被称为“最好的PM”。而化石花也不含糊，虽然一般情况下少了种子，但自我再生对强化众多的化石花无疑更有用，对手迟早不得不换人来阻止它剑舞，就达到了围魏救赵的目的。

天气：两只神一般的PM相比普通PM的一大优势还体现在于对环境的适应。荷叶鸭在雨天不但可以变身成为不亚于海马龙的速攻手，选择接雨盘还可以让自己置身于液体圈中，超强的回复能力连海皇牙都徒呼奈何。化石花在沙暴中也不逊色，岩系中仅次于壶壶的特防×1.5后让水系的冰光和非本系的气合弹发出“撼山易，撼化石花难”的感慨。一个是雨天之王，一个是沙暴皇帝，在这个领域二者各擅胜场。

综合：无论是攻击、防御、强化还是种族值，化石花都略占上风，但这点微小的差距不足以改变双雄鼎立的格局。正所谓“生子当如化石花，嫁女就嫁荷叶鸭”。



蛋系

主要成员：椰蛋树，顽皮蛋，幸福蛋，飞翼兽，双弹瓦斯，核果，皮可西。

先有鸡还是先有蛋？查一下图鉴就知道，第一只鸡——波波的出现比顽皮蛋早多了……这是一支充满了生蛋与爆炸的不稳定队伍，使用前请三思……

急先锋顽皮蛋就是典型的“不炸无战术”类型。专围令顽皮蛋身价一跌再跌，替身＋虚张声势＋大爆炸是最好的选择了（注意自爆不可发动气息）。另一枚炸弹核果的爆炸也是无奈之举，带满钉子与高旋的它很难有空位装备充足的招式来反制各种物攻手，只好一炸了之。另一面物盾双弹瓦斯就从容得多，在用鬼火削弱对手后，无论是痛平分还是临别礼物都不比爆炸差。椰蛋树的打击面已经不错了，可碰到快乐卡比这种还是应该毫不犹豫地炸掉。看过了专门炸别人的PM，下面我们来看看逼别人来炸的生蛋三怪物。幸福蛋已经可以进名人堂了，生蛋居功至伟。飞翼兽生蛋意义小一点，因为与三角攻击不能同时遗传，一般还是用鸟栖来阴谋。皮可西的鼓腹＋舍身撞/宇宙力量＋滚动/毒珠＋空元气都因为生蛋而美丽。这些家伙就算有大爆炸也铁定没人用。

华丽指数： **实力指数：**

核心：皮可西 **天敌：哥达鸭** 文/sspass

口袋影视 浅析口袋妖怪神兽的存在数量(2)

三圣兽：我们伟大的凤王同学好像只授予了3个小动物以火、雷、水的永恒力量用来监视人类，那么从这点上可以说明这三个小家伙是唯一存在的。也许这三个家伙以前有很多同类，但是目前看来就那三只被选中了，命运啊命运……如果这么推断，那么剧场4里跑龙套的水君和TV版中小智等人看见的应该是同一只。但从城都跑到新奥在DP28的突然出现似乎也有点不合情理（果然像游戏一样满处跑）。至于我们的雷皇同学则是一眼都没看过我们小智，反而和水晶篇的男主角有过一段历史，在正统的TV里只被波克比看到了而已。而炎帝在温泉只是和某路人打了一下，显示了一下他的力量，也好像没怎么看小智就闪人了，实在不厚道。至于剧场版3里的炎帝，那是幻化而成的，我们可以先54掉了。



裂空神龙：说起这个家伙，很难想像在剧场7里竟然被迪奥西斯得的这么狼狈，其神气威武彪悍的样子不但没显现出来，还总是接连被迪奥西斯从空中打倒在地上。烈空神龙终年在地球的臭氧层里守护着我们的地球，可以说是地球忠实的守护神，所以在面对外来入侵的迪奥西斯才会毫不犹豫地冲下来。不过，裂空神龙在TV里毫无表现的余地，在漫画里则被火箭队逮住了（神兽的颜面啊……）整体看来，这裂

梁佰生	希望《掌机迷》越办越好，更加深入“民”心，使“大众”视之为“宝典”。
读者资料	男，15岁，广东广州先烈东路永福北约17号之二102房之一，510507

空神龙应该是只身一人在大气层守护着我们地球了，唯一。

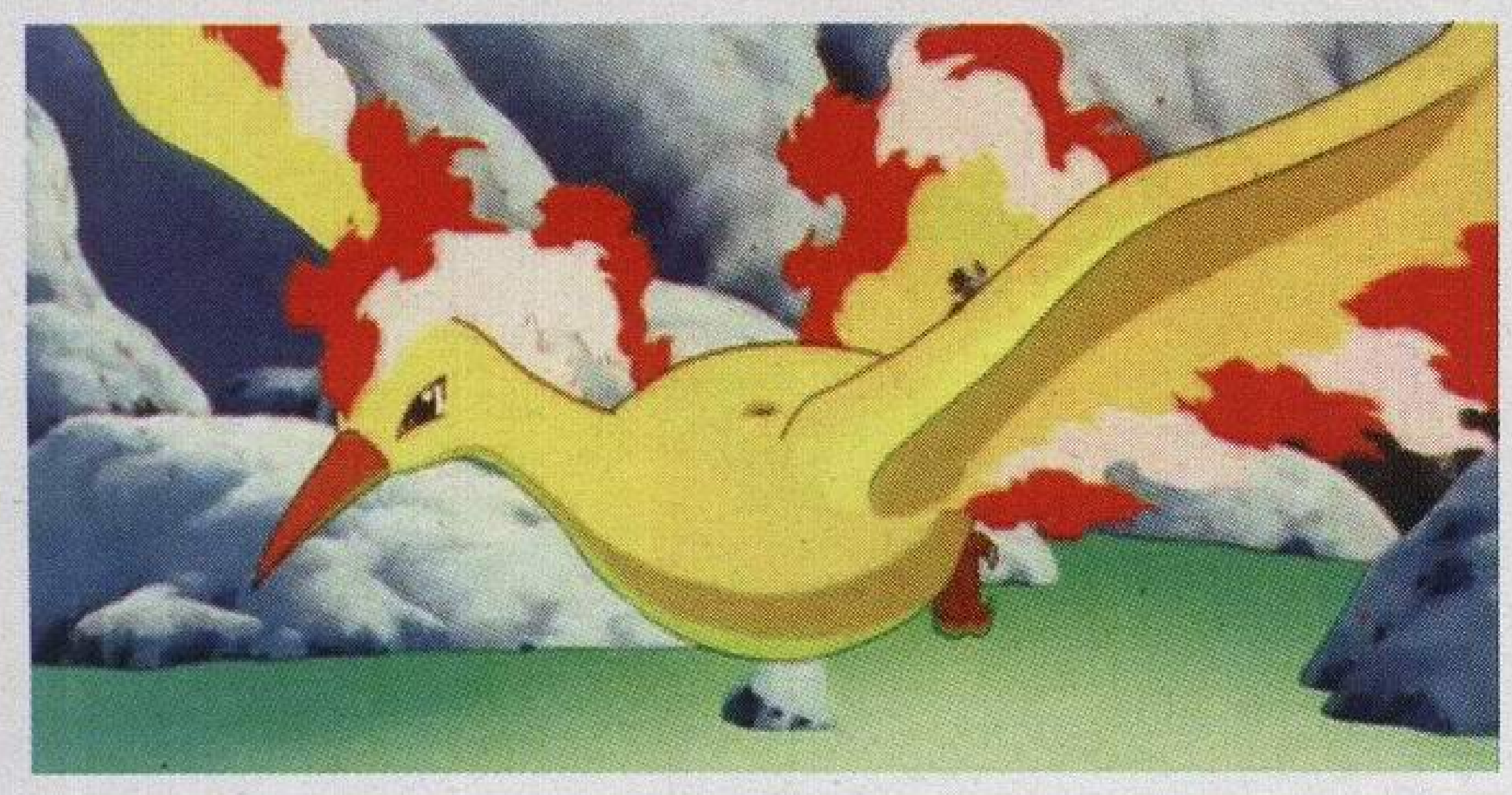
确定多个存在：都知道神兽是珍贵的，有人能看过一次就已经很知足了。但是有一些神兽我们会发现他们有很多的同伴，在危机的时刻甚至会团结在一起，并在地球上的各个角落守护着自己的一方净土。



雪拉比：剧场版4的最后，为了拯救“主角雪拉比”，突然穿越时空蹦出来一群同伴，而且还是从不同时代召唤来的，真怀疑“主角雪拉比”穿越40年后跑哪里去了，而TV版里的出现也证明了雪拉比不仅仅生活在森林里，也存在于其他的地方。既然证据确凿，证明了其不唯一性，那么想捕捉雪拉比的人就可以放心了（被雪拉比PIA飞）。

三神鸟：TV版和剧场版里的差别实在太大了，剧场版里各个都是变异的巨大身体，在咱没看过TV版出现之前还天真的以为三神鸟都是如此的神气与威严，看了TV版才发现原来它们“才”这么“点”，连战斗边疆的战斗工厂首领达兹都能借用一只野生的急冻鸟和小智对战，相信那只急冻鸟应该不是阿彻在雪上拍到的吧（没那么凑巧的）。在TV版里闪电鸟威风了一





把，至少那一集都是在讲闪电鸟与湖中水晶的秘密，而火焰鸟却只留个影子和一团火焰，不过还好在放送局里有了补完，也算是对得起观众。它们出现的地点差别过大，所以说起存在的不唯一性也就可以理直气壮了。

水都兄妹：剧场版5是口袋历代电影第一个以悲剧结尾的故事。尽管在日本留下一个叫好不叫座的尴尬情况，不过在中国口袋迷的心中，这部绝对是印象最深最好的一部口袋剧场版。故事的开始，从盗贼偷的那本书的传说中，讲述的是水都“们”一起合力击退了恶魔，在剧中尽管拉迪奥斯牺牲了，但是从片尾处我们看到了，又有3只水都来到这个水城。也证实了水都的确有很多“兄弟姐妹”，只是它们到底从哪里来就无从考证了。TV里也没有任何交代就结束了AG（喜欢YY的朋友可以想想水都们如何区分谁才是彼此真正的兄妹呢）。

路基亚：小智一行人在橘子群岛看见的巨大



身影，经过客观的推断，应该是剧场版2里显身的海之神，可在城都联盟里借以银色羽毛的传说和旋涡岛的秘密又出来一只路基亚妈妈（咱一直受到剧场2的影响，从声音来辨别，认为无性别的路基亚应该是“雄”性的），而本该无性别之分的海之神，还是生出来了一个可爱的路基亚宝宝，所以可以推断它们可以有“传宗接代”的条件和能力，因此可以确定有不止一只海之神（PS：那三只鸟互扁时，怎么没看见一群海之神过来平息它们呢？）。

迪奥西斯：剧场版7里很明确地告诉大家迪奥西斯有2只，也使剧场7里多了一个以友情和理解的主题。它们说的话我们是听不懂的（不是简单的外文，而是宇宙文），倒是它们交流时放出的北极光很漂亮。另外在AG中，以一小时特辑登场的迪奥西斯也出现过（难道是当时裂空神龙看漏了一只？）不知道哪天又从宇宙飞来块陨石，相信天空龙不会再冲动地跑出来，放出一通破坏死光掺和一脚了吧。

文/智将

林辰	有一个好的成绩作基础，才能安心地玩游戏。
读者资料	男，17岁，上海市闸北区乌镇路119号，200070，QQ351240958



青青牧场

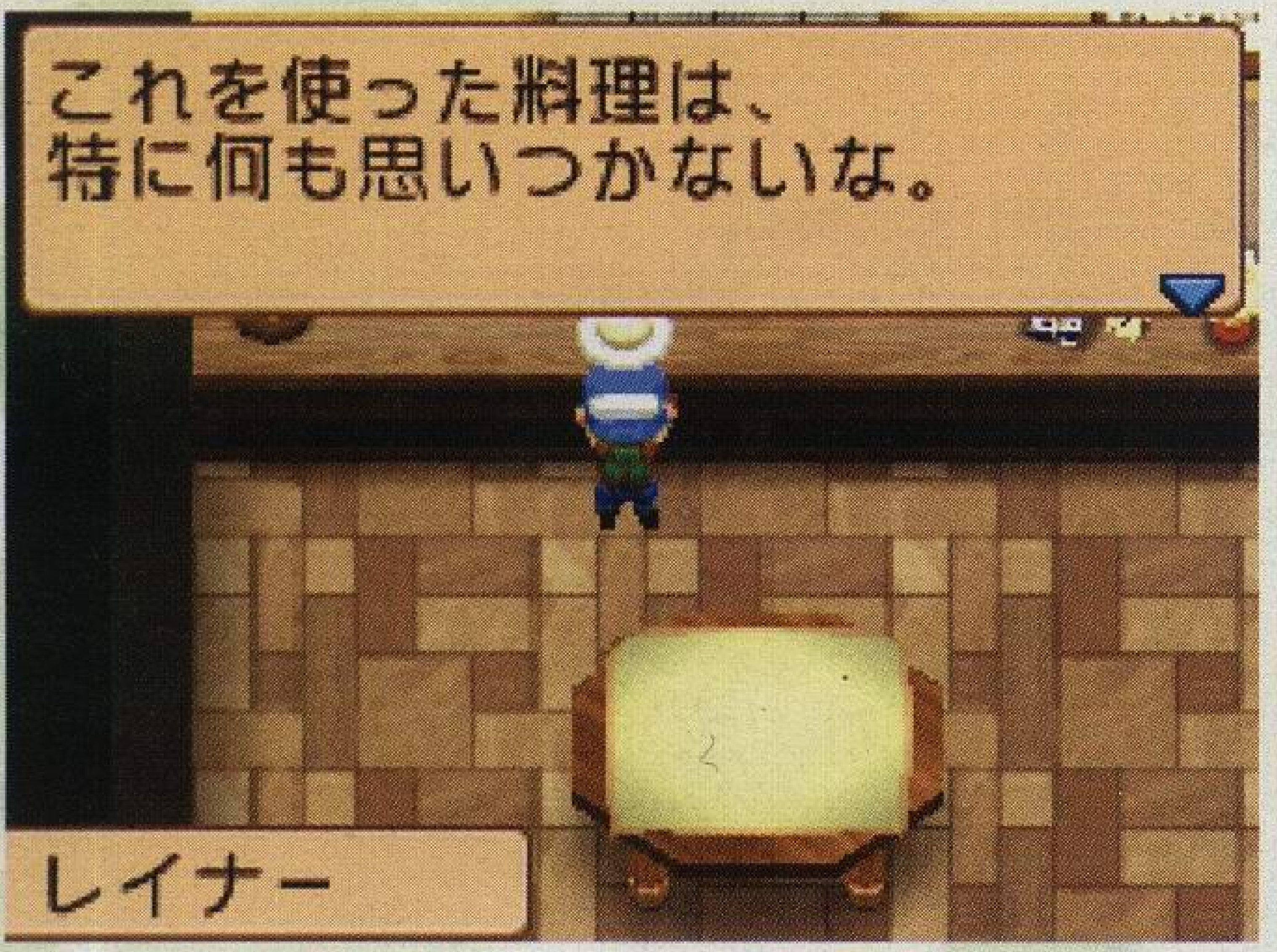
责编/暗凌
文/chinagba 一掊黄土



自给自足的生活

料理的习得需要主角自行提供各种食材，将我们通过各种途径收集的食材递给这两家食屋的老板，如果符合他们的要求，他们就会收下并作出新料理菜单。作出的新菜单会自动记在玩家们的笔记中，回到家中打开厨房选单就会发现这些料理已经按照分类完成，只需简单的点击就可作出香喷喷的料理了。

如果收集到了某种食材就去送给两人吧，说不定就是新菜单的习得方法哦。不过由于有一定几率成为失败作，所以赠予前请各位玩家存档。若该种食材已经没有新的料理菜单了，对方会拒收。每天从每家店只能习得一种料理，所以要珍惜每个机会，收集料理菜单任重而道远。

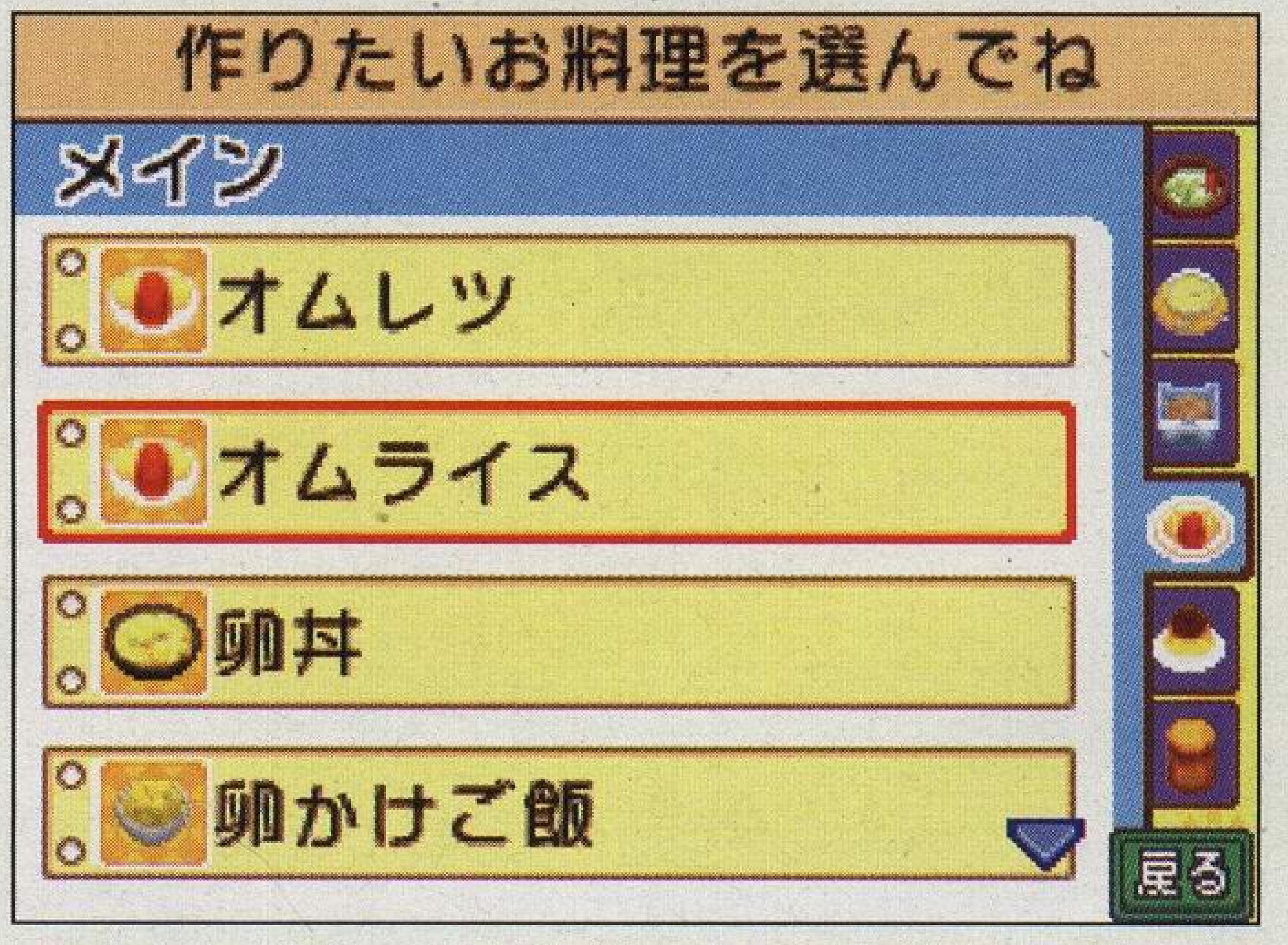


▲拿着食材询问食堂老板即可学习料理。

——如何制作料理？

取得必要的料理菜单、确认食材入手，接下来回到家中调查厨房，选择“お料理を作る”开始我们的美食之路吧。

料理菜单以不同的料理种类分别列出，点击右侧的小图标即可。从上至下分别是沙拉类、汤类、小吃类、主食类、甜品类以及其他。确认分类后就可以从左侧的菜单中选择要制作的料理，上屏显示该种料理所需的食材以及目前已经制作出的最高品质度，下屏则会跳出玩家们希望如何制作该料理的选择支。



▲主食类。

このまま作る：以最近更新的料理菜单来制作，如果曾经加入过新的材料，那么点击此处即可用更新后菜谱制作料理。

基本通り作る：以最初的料理菜单来制作，即两位老板所传授的配方。

アレンヅする：在原有基础上添加材料，组



波立 游戏的价格能不能全用人民币，班里一些同学抱怨币值换算不会算，到时候被骗了也不知道。(编：大致按照100：7换算吧。)
读者资料 男，15岁，云南大理市下关经济开发区电力巷报刊亭，671000

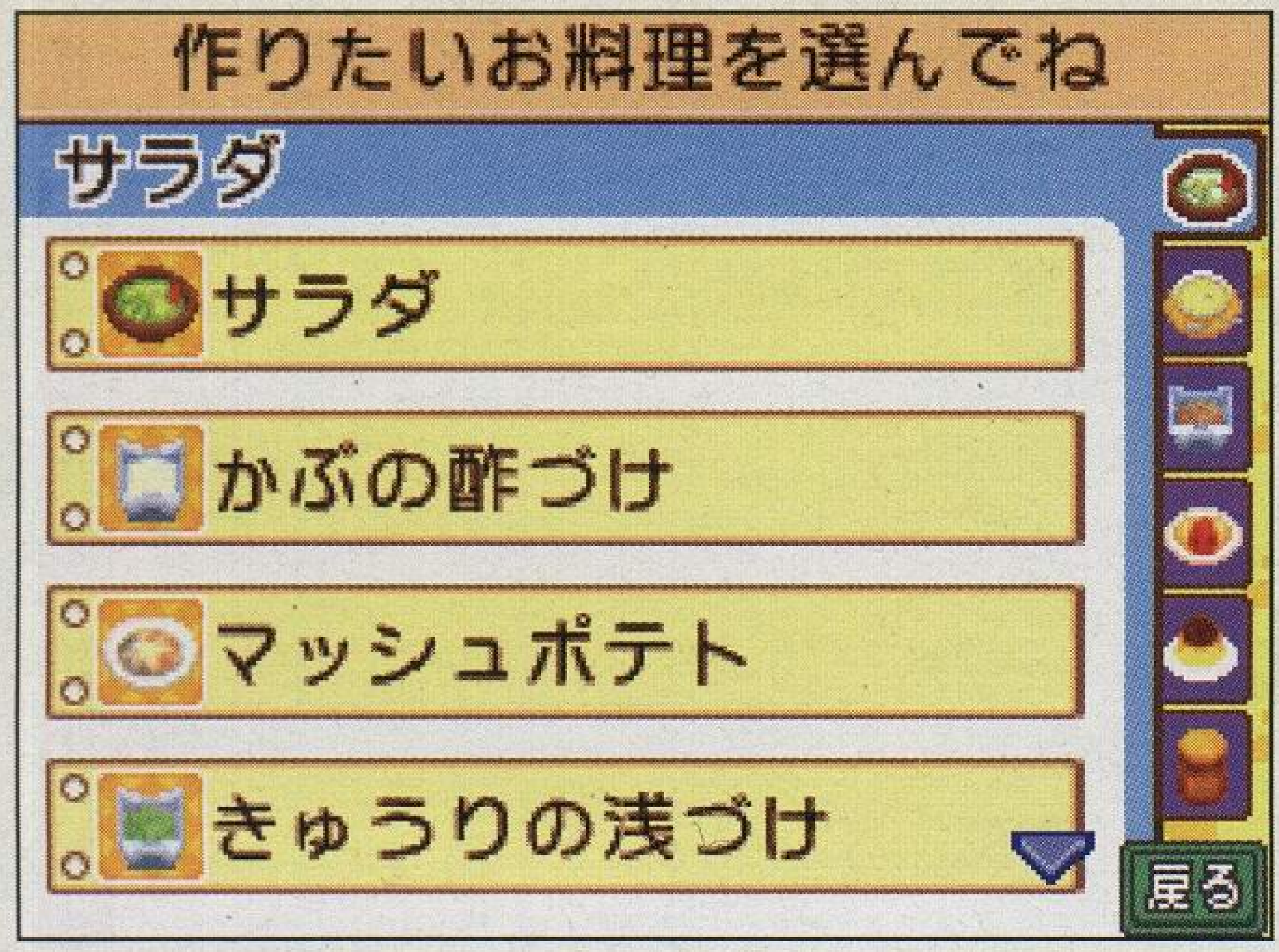


▲质量鲜越高恢复度越高。

合成功的话可以制作出更高恢复效果的料理，不过也可能会成为失败料理。添加新的材料后，菜单更新，以后可以直接点击第一项进行制作。

やっぱやめる：取消制作。

选定方法后开始选择用怎样的材料制作，随后出现的四条菜单分别是以质、量、鲜较高的材料制作，最后一行“材料は适当に选ぶ”的意思是从背包或冷藏库中选择质量鲜合计最低的一种材料进行制作。本作的料理可以复数制作，当然食材也必须足够方可，最终料理的质量与制作该料理的所有材料的质量平均值有关。



▲沙拉类。

除了添加其他材料来调节料理的恢复值，料理的质量鲜也直接影响到料理的恢复程度，当然，质量鲜越高，恢复值越高：

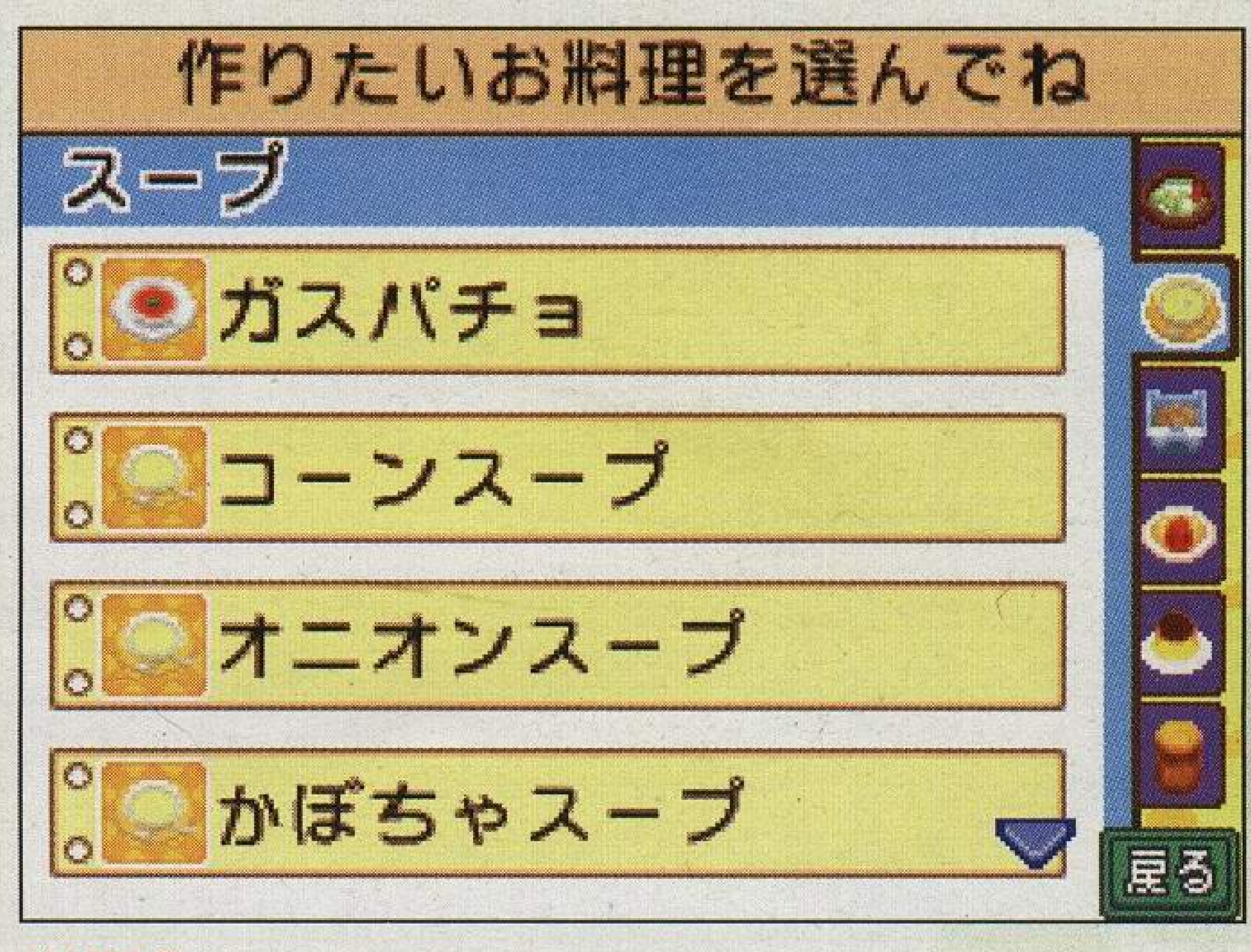
体力恢复值=质10鲜10的体力恢复值X当前质鲜的合计值/20

满腹恢复值=量10的体力恢复值X当前量的值/10

不要忘记：如果料理制作好但不急着食用一定要收到冰箱中去，否则，质量鲜度下降的话恢复度也会随着下降。

下面以表格分类介绍各种料理的取得、制作与恢复值。

首先是沙拉类，此类食品的特色在于加工简单，食材大多选用较易取得的新鲜果蔬。恢复效果偏体力恢复，对于满腹度满足不是很高，适合下矿时携带。



▲汤类。

汤这一类自然大多属于饮料，制作饮料的除了部分蔬菜外也包含所有的水果系列：苹果、葡萄、橘子等等。这一类果物需要人工培育，且生长期非常长，所以在制作方面较之前者难度有所增加。恢复方面以恢复体力为主，毕竟靠水填饱肚子是一件比较困难的事情。

沙拉类

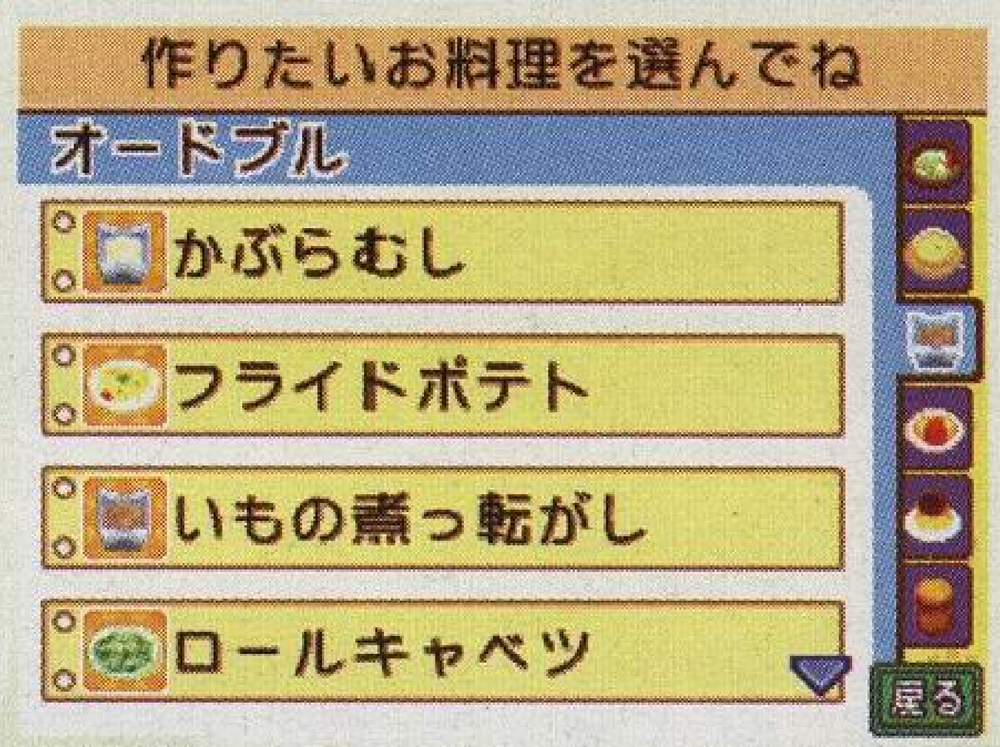
料理名称	译名	回复值	材料	入手方法	
サラダ	沙拉	体力+25、满腹+3	黄瓜、番茄	黄瓜	咖啡店
かぶの榨づけ	醋渍萝卜	体力+15、满腹+2	萝卜	萝卜	咖啡店
マッシュポテト	土豆泥	体力+15、满腹+3	土豆、奶油、牛奶	土豆	咖啡店
きゅうりの浅づけ	腌黄瓜	体力+15、满腹+2	黄瓜	黄瓜	咖啡店
オニオンサラダ	洋葱沙拉	体力+15、满腹+3	洋葱	洋葱	咖啡店
おひた	煮野菜	体力+15、满腹+3	菠菜	菠菜	咖啡店
トマトサラダ	番茄沙拉	体力+15、满腹+3	番茄	番茄	咖啡店
カプレ-ゼ	芝士	体力+25、满腹+5	番茄、奶酪、油	番茄	咖啡店
香草サラダ	香草沙拉	体力+30、满腹+5	白色草、黑色草	白色草	咖啡店
サラダスパゲッティ	意大利什锦面	体力+30、满腹+10	小麦粉、蛋黄酱、丝瓜	小麦粉	咖啡店

赵航	猴子是因为喜欢《大金刚》系列才叫猴子的吗？菜团是因为喜欢《料理妈妈》才叫菜团的吗？（编：显然不可能……）
读者资料	男，15岁，河南郑州市高新区樱花街2号郑州中学初三15班，450001

汤类

料理名称	译名	回复值	材料	入手方法	
ガスパチョ	番茄汤	体力+20.满腹+3	番茄、面包	番茄	咖啡店
コーンスープ	玉米汤	体力+20.满腹+3	玉米、牛奶	玉米	咖啡店
オニオンスープ	洋葱汤	体力+15、满腹+3	洋葱	洋葱	咖啡店
かぼちゃスープ	南瓜汤	体力+15、满腹+3	南瓜	南瓜	咖啡店
卵スープ	鸡蛋汤	体力+15、满腹+3	鸡蛋	蛋	咖啡店
豆乳	豆奶	体力+15、满腹+3	大豆	大豆	咖啡店
みそ汁	味噌汤	体力+20、满腹+3	酱	酱	咖啡店
香草スープ	香草汤	体力+30、满腹+5	白色草、黑色草	黑色草	咖啡店
スープスパゲッティ	通心粉汤	体力+20、满腹+10	小麦粉	小麦粉	咖啡店
トマトジュース	番茄汁	体力+15、满腹+3	番茄	番茄	咖啡店
パイナップルジュース	菠萝汁	体力+16、满腹+3	菠萝	菠萝	咖啡店
ももジュース	桃果汁	体力+15、满腹+3	桃子	桃子	咖啡店
バナナジュース	香蕉果汁	体力+15、满腹+3	香蕉	香蕉	咖啡店
オレンジジュース	橙汁	体力+15、满腹+3	桔子	桔子	咖啡店
りんごジュース	苹果汁	体力+15、满腹+3	苹果	苹果	咖啡店
ぶどうジュース	葡萄汁	体力+15、满腹+3	葡萄	葡萄	咖啡店
ワイン	葡萄酒	体力+15、满腹+4	葡萄	葡萄	咖啡店
キャロットジュース	胡萝卜汁	体力+15、满腹+3	胡萝卜	胡萝卜	咖啡店
ラッシー	乳酸饮料	体力+18、满腹+5	酸奶、牛奶	酸奶	咖啡店
フルーツジュース	果汁	体力+35、满腹+10	草莓、橘子、苹果	草莓	咖啡店
野菜ジュース	蔬菜汁	体力+25、满腹+10	黄瓜、胡萝卜	胡萝卜	咖啡店
ミックスジュース	蔬菜水果汁	体力+40、满腹+10	草莓、桔子、苹果、黄瓜、胡萝卜	桃子	咖啡店
フルーツ・オ・レ	牛奶水果汁	体力+25、满腹+15	牛奶、草莓、桔子、苹果	香蕉	咖啡店
野菜・オ・レ	牛奶蔬菜汁	体力+25、满腹+15	牛奶、卷心菜、胡萝卜	卷心菜	咖啡店
ミックス・オ・レ	牛奶蔬菜水果汁	体力+15、满腹+20	牛奶、草莓,桔子,苹果、黄瓜、胡萝卜	葡萄	咖啡店
いちご牛乳	草莓牛奶	体力+25、满腹+15	牛奶、草莓	草莓	咖啡店
リラックスティー	消闲茶	体力+50、满腹+10	休闲茶叶	休闲茶叶	咖啡店
ホットミルク	热牛奶	体力+15、满腹+7	牛奶	牛奶	咖啡店
ホットチョコレート	热巧克力	体力+22、满腹+8	牛奶、巧克力	巧克力	咖啡店

说到小吃，很多玩家一定会想到世界各地的特色菜肴，这些菜肴往往采用当地的特产或特殊工艺制作而成。本作中小吃是料理中的重头，许多日本的特色料理均在此类中：纳豆、日式豆腐、荞麦……当然也不乏国外的三明治、薯条，以及中国的特产——包子、饺子哦。小吃类对于恢复属于中间类，无论是体力或满腹度都略有回复，但量都不大。不过也不乏珍贵的麒麟纳豆与黄龙纳豆，可是恢复高量的绝佳料理哦。



小吃类

料理名称	译名	回复值	材料	入手方法	
かぶらむし	蒸萝卜	体力+30、满腹+8	萝卜、中鱼、鸡蛋	萝卜	咖啡店
フライドポテト	薯条	体力+20、满腹+10	土豆、油	土豆	食堂
いもの煮っ转がし	煮土豆	体力+15、满腹+8	土豆	土豆	食堂
ロールキャベツ	卷心菜卷	体力+15、满腹+10	卷心菜	卷心菜	食堂
焼きとうもろこし	烤玉米	体力+15、满腹+10	玉米	玉米	食堂
ポップコーン	爆米花	体力+15、满腹+10	玉米	玉米	食堂
コーンフレーク	烤玉米	体力+15、满腹+10	玉米	玉米	食堂
かぼちゃの煮つけ	煮南瓜	体力+15、满腹+10	南瓜	南瓜	食堂

唐雅婧 PG创办之初到现在，我和PG一起成长，PG陪我一起走过了这几年的时光，早已成为我不可缺少的挚友，PG百期生日快乐！
读者资料 女，18岁，山东烟台市芝罘区大海阳路37-5，264000，QQ383000246

料理名称	译名	回复值	材料	入手方法	
なす田乐	酱烤茄子	体力+25、满腹+10	茄子、酱	酱	食堂
焼きなす	烧茄子	体力+15、满腹+10	茄子	茄子	食堂
焼きいも	烤红薯	体力+15、满腹+10	地瓜	地瓜	食堂
ゆで卵	煮蛋	体力+15、满腹+10	鸡蛋	蛋	咖啡店
温泉卵	温泉蛋	体力+15、满腹+10	鸡蛋	蛋	咖啡店
目玉焼き	煎鸡蛋	体力+20、满腹+18	鸡蛋、油	蛋	咖啡店
茶碗むし	茶碗蒸	体力+25、满腹+10	鸡蛋、香菇	香菇	食堂
刺身	生鱼片	体力+15、满腹+10	中鱼	中鱼	食堂
かまぼこ	鱼糕	体力+15、满腹+10	中鱼	中鱼	食堂
焼ききのこ	烤蘑菇	体力+15、满腹+10	香菇	香菇	食堂
きのこのホイルむ	蒸蘑菇	体力+15、满腹+10	香菇	香菇	食堂
ちくぜんに	煮蔬菜	体力+25、满腹+15	胡萝卜、香菇	香菇	食堂
野菜いため	炒蔬菜	体力+20、满腹+10	油、卷心菜	卷心菜	食堂
八宝菜	八宝菜	体力+20、满腹+15	油、胡萝卜、卷心菜	胡萝卜	食堂
サンドウィッチ	三明治	体力+25、满腹+15	面包、丝瓜、番茄、水煮蛋	水煮蛋	咖啡店
フルーツサンドウィッチ	水果三明治	体力+20、满腹+12	面包、草莓、苹果	草莓	咖啡店
ぶどうパン	葡萄面包	体力+25、满腹+8	面包、葡萄	葡萄	咖啡店
ジャムパン	果酱面包	体力+20、满腹+15	面包,桔子酱	桔子酱	咖啡店
カレーパン	咖喱面包	体力+20、满腹+12	面包、咖喱粉、油	咖喱	咖啡店
トースト	土司	体力+15、满腹+10	面包	面包	咖啡店
フレンチトースト	法国土司	体力+25、满腹+12	鸡蛋、面包、油	蛋	咖啡店
むしパン	蒸面包	体力+20、满腹+10	小麦粉、油	小麦粉	咖啡店
バターロール	奶油卷	体力+20、满腹+12	蛋、牛奶、奶油	奶油	咖啡店
コロッケ	薯饼	体力+30、满腹+10	土豆、洋葱、油、小麦粉、鸡蛋	土豆	咖啡店
クリームコロッケ	奶油炸肉饼	体力+30、满腹+15	土豆、洋葱、油、小麦粉、鸡蛋、牛奶	牛奶	咖啡店
しゅうまい	蔬菜包	体力+30、满腹+12	蛋、洋葱、包心菜、小麦粉	洋葱	食堂
カレーまん	咖喱包	体力+20、满腹+12	咖喱粉、小麦粉	咖喱	食堂
ぎょうざ	饺子	体力+25、满腹+12	小麦粉、洋葱、包心菜、油	卷心菜	食堂
シチュー	炖品	体力+20、满腹+10	小麦粉、牛奶	牛奶	食堂
天ぷら	天芙罗	体力+20、满腹+10	鸡蛋、小麦粉、油	鸡蛋	食堂
そばがき	荞麦面条	体力+15、满腹+8	荞麦粉	荞麦粉	食堂
そばまんじゅう	荞麦韭菜包	体力+25、满腹+10	鸡蛋、小麦粉、荞麦粉	荞麦粉	食堂
ちゅうかまん	包子	体力+20、满腹+12	香菇、小麦粉、胡萝卜	香菇	食堂
のりのつくだ煮	煮海苔	体力+15、满腹+8	海苔	海苔	食堂
春巻	春卷	体力+20、满腹+8	米粉、蘑菇、包心菜	米粉	食堂
豆腐	豆腐	体力+15、满腹+8	大豆	大豆	食堂
纳豆	纳豆	体力+13、满腹+10	大豆	大豆	食堂
おから	欧卡拉	体力+16、满腹+7	大豆	大豆	食堂
油あげ	油豆腐	体力+15、满腹+3	豆腐	豆腐	食堂
がんもどき	油炸豆腐	体力+30、满腹+20	豆腐、油、胡萝卜、土豆	豆腐	食堂
こうや豆腐	广野豆腐	体力+15、满腹+10	豆腐	豆腐	食堂
汤豆腐	水豆腐	体力+13、满腹+12	豆腐	豆腐	食堂
冷奴	凉拌豆腐	体力+16、满腹+9	豆腐	豆腐	食堂
ゆば	豆浆糕	体力+15、满腹+10	豆乳	豆奶	食堂
すざくの纳豆	朱雀纳豆	体力+40、满腹+25	纳豆,包心菜,菠萝,青椒,毒菇,大米	第28次去255层	
せいりゅうの纳豆	青龙纳豆	体力+35、满腹+30	纳豆,小鱼,中鱼,大鱼,鱼化石,瓶子	第30次去255层	
びゃっこの纳豆	四神纳豆	体力+30、满腹+35	纳豆,蛋,牛奶,羊毛	第32次去255层	
げんぶの纳豆	玄武纳豆	体力+25、满腹+40	纳豆,钻石,粉红钻石,秘银,金刚石	第34次去255层	
きりんの纳豆	麒麟纳豆	体力+200、满腹+100	以上四种纳豆,年糕	第36次去255层	
こうりゅうの纳豆	黄龙纳豆	体力+100、满腹+200	以上四种纳豆,红花	第38次去255层	

陈志文	天生掌机必有用，但以学业始为重。
读者资料	男，18岁，福建福安市城阳乡鉴兜亭11号，355000

暴走奶牛



玛赛尔&朱莉亚登场



郑浩浩	从2月到3月真爽啊，PSP大作不断，这几天被FFIX感动得一塌糊涂。
读者资料	浙江省乐清市柳市中学高三4班，325604

古利尔的捕牛机



救出小梦！



头脑锻炼教室

Vol.08

大家在玩游戏的过程中有没有出现过玩得很累的感觉？如果经常有这种体会的话，那么你应该去享受一下休闲游戏了。

休闲游戏的概念

在开头提出这么一个概念，什么是休闲游戏?如果要解答这个问题，首先应该明白什么是休闲。休闲作为人类文化进化的一种产物，它更多地是体现人的闲情逸致。从字义学的角度看，无论是东方还是西方，“休闲”一词都有很深的文化意涵。中国的先贤们对休闲有很精辟的解释：“休”，人倚木而休，表明了人与自然的和谐与平等；“闲”，同“娴”，表明思想的纯洁与宁静。在西方，休闲一词是由希腊语演变而来，意为娱乐、教养和受教育。



▲小时候经常去街机厅的同学一眼就能认出这是什么热门游戏吧。

接着再让我们了解一下什么叫游戏。在字典上对于游戏的定义是：“游戏是人的一种娱乐活动，游戏的道具可以为玩具，也代表一种玩世不恭的生活态度。” 从最早的追逐游戏开始到至今复杂的基于脑部的运动，游戏的发展也从最原始的身体运动到了脑部运动。当然，如果你觉得足球、篮球等运动是不需要大脑的游戏我也无话可说。游戏发展至今，最大也是唯一没有改变的，就是只要是游戏，那么必然会有一套游戏规则。你所想的、做的，都要受游戏规则所束缚。那么是否规则越复杂的游戏越好玩呢?

Okay，别管上面的提问，现在让我们将休闲与游戏这两个词汇结合。休闲游戏是否可以引申为使人宁静、感到娱乐、受到教育的拥有复杂规则的游戏? 答案显然是否定的。或许在很久以前休闲游戏是这么定义的，但现在我们所了解的休闲游戏三个字概之：“小游戏。”没错，小游戏，没有深奥的操作，游戏规则可以很简单但却能极大地满足那些没有时间的人群。概括来说，休闲游戏就是给没有时间去玩复杂游戏的人群所玩的规则简单的迷你小游戏，而重点就是，没有时间的人群。

休闲游戏的过去

在电子游戏刚刚出现的时候，由于受到储存媒体等一系列技术上的限制，游戏的流程无法做得很长，往往是几个小时甚至是在几十分钟之内就能够很快地结束。虽然游戏类型的覆盖面非常窄，多集中在动作射击和体育运动的方面，不过简单明了的操作却很轻松就能让人上手。而在游戏难度的整体设定上则采取了循序渐进的思路。早期的许多游戏都有循环周目的特点（通关以后继续从第一关从头开始），一般来说进行的一周目会比较容易，但是从二周目开始，敌人的行动将变得更加灵活和难缠，需要足够的技巧和记忆力才能顺利通过，也就是我们通常所说的“背版”。这是一种最原始的锻炼脑力的方法，即便到了现在，很多作品



王宇 马上就要高考了，想问个问题：奥运会期间会不会停止发刊啊？（某编：我可以很负责地回答你——绝无可能）
读者资料 男，20岁，河北省邯郸市第二中学黄粱梦校区高三(11)班，056001



▲在NDS发售初期曾吸引过大量眼球的异质手术游戏《实习医生天堂独太》。

中的迷你游戏也大都遵循着这一不变的规则。

另外这也跟当时的背景不无关系。在家用的单机平台未出现之前，游戏市场上占据绝对主导地位的是街机筐体，而用电脑玩游戏则被看成是一种很奢侈的行为，毕竟当时windows系统还没有问世，简朴粗糙的dos界面给普通人留下的印象是只有高端用户才会去玩的设备。于是，喜欢游戏的玩家和追求时髦的年轻人不约而同地选择了去街机厅消遣娱乐。街机厅的经营模式注定游戏的时间不能太长，否则在盈利方面将会大打折扣，这倒是跟休闲游戏黏着度不大的特征不谋而合。因此从这一点上来说，可以把早期的街机游戏当成休闲游戏的雏形。

休闲游戏的现在

随着生产力的发展，游戏卡带的容量上限不断被打破，终于在1986年，被标榜为日本国民RPG的《勇者斗恶龙》发售了。一向沉浸在简单乐趣里的玩家大概是对重复单调的模式产生了审美疲劳，在尝试过这种新类型后纷纷感觉不错（从某种程度上来说，RPG里的战斗要比ACT简单得多 -_,-|||），而原ENIX也顺势抓住这个契机，下一年发售的DQ续作更大程度上拓展了受众群体的数量。于是乎，捕捉到商机的各路厂商纷纷推出大量的跟风之作，一时间市面上迎来了RPG及SLG漫山遍野的大好局面，这种情况在索尼介入游戏界的PS时代体现得尤为突出。而老一辈的ACT和STG，则伴随街机业的萎靡不振迎来了冻彻刺骨的寒冬期。

时间跨度到2004年底，NDS的发售彻底打破了索尼王朝的垄断，也许那时包括任天堂自己在内都没有想到，这台双屏掌机的魅力足以颠覆业界长达十数年才建立起来的固有格局，家用机带头领跑的优势如今已不复存在。不按常理出牌是任天堂再度君临天下的一场豪赌，而走异质游戏路线的NDS则是赢得这场赌局的关键筹码。实际上，虽然在名义上说的是坚持走异质路线，其实只是将休闲游戏换了一种全新的方式来诠释和演绎。NDS上开发出许多好玩又经典的新系列作品，例如《脑白金》系列引起了全世界益智与脑活性游戏的大流行，全新概念的音乐节奏游戏《应援团》系列，40分满分进入白金殿堂的《任天狗》系列，手术医疗游戏的《超执刀》系列，厨艺练习游戏的《料理妈妈》系列等等，这些系列为早期单纯强调游戏性作品的全面复苏刮来了一阵春风。





翔武狩猎手记

咳咳……首先，在这次的开场时我要向营地的同胞们坦白，翔武最近又在偷懒，没在练习《MHP2》。

由于前段时间狩猎过度，睁眼闭眼满脑子都是怪物，所以最近一段时间开始换换口味了（其实还是偷懒不练习）。这段多数时间都在玩《灵光守护者》这款游戏，拿到这个游戏的时候，我居然在编辑部中高呼：这下到《MHP2G》发售前都不会寂寞了！哎哎……可见我这人忘本程度有多么高，这段时间显然应该是为了2G进行备战修行吧。



不过话说回来，《灵光守护者》这个游戏确实非常不错，可以说是DS的《暗黑破坏神》了。再有一点就是，在这游戏里，一些武器的动作和怪物猎人完全一样。比如那个双刀的挑空技，分明就是双刀的○键攻击。还有片手武器的跳斩、锤子的三连砸和转圈都可以在这个游戏中实现。最让我惊讶的是打到ACT6的时候竟然发现天上飞着小型的“浮越龙”，不过颜色花花绿绿就是了。大概是由于我对《暗黑》这类游戏有爱和对《怪物猎人》有爱，才能这么快就沉迷到《灵光》当中。

除了《灵光》最近玩的另外一款游戏就是《战神》了，我之前虽然没玩过家用机版，但对这游戏的印象还是非常不错的。不过这一作中BOSS战太少了，本想在这期录完HARD难度的所有BOSS战，但因为一些原因只录到了第一个，后面的下期补完吧。

最近编辑部里对MHP2G期待的人增多了，就连菜团也信誓旦旦地跟我说，等新作出了之后他一定玩。不过我对他持观望态度……薯子就不用说了，比我资历还老的猎人铁杆，我倒是不用发愁没人一起玩了。而且周末的时候可能还会去阜城门的避风堂和朋友们聚一聚，貌似我们已经把那里当作固定据点了。

眼看再有20天，新作就发售了，这期专区里做了一个总集篇，方便各位对这几个月来的更新情报有个全面的了解，如果漏过以前新作介绍的朋友也可以在这里系统地看一遍了，这可和动画的骗钱总集篇不同啊。



林熙杰 命真苦，才用本来就不多的私房钱买了一个NDS，没想到却没卡啊……
读者资料 男，15岁，四川绵阳市涪城区益多园A2栋301房，621000，QQ417732445

营地交流板

前两期我说过想开一个交流板块，不过我想我是不是也应该问各位读者一些问题啊。 因为有读者问：听说翔武喜欢太刀，为什么会喜欢太刀而不是其他武器呢？所以这次各位来说说自己最喜欢的武器或者装备吧，一定要说明喜欢的原因啊。

在回答我提的问题之前，我先把给我的问题回答了吧。我从MHP开始是片手起家，之间用过一段时间大剑和锤子、枪，发现另外这几个的攻击节奏都不太适合我。大概是自己比较喜欢高速斩击的那种感觉，所以在MHP2G开始的时候先是以片手再起家，然后慢慢造出了铁刀，开始正式转入到太刀。太刀攻击虽然比片手慢一点，但感觉攻击节奏还是很适合自己的，所以就一直用了下来。太刀相比MH2里被强化了不少，手感很好，这大概也是其中一个潜在原因了。

讲一个我自己的趣闻。前段时间我向朋友求救，求一剂偏方可以治疗回避性能中毒症。结果那位朋友给我的答案是：你去多打打老山龙吧，保证你不会用回避性能了。我当时无语…这根本就是掩耳盗铃啊。





这里有一位来自石家庄，姓王，后面两个字看不清的读者问我：对这次推出的MHP2G有什么看法？

至于看法，我始终都觉得浮越龙在P2中就应该加入了，到现在才加入一定是CAPCOM的计策！不过这是玩笑啦，这次加入了这么多新的要素和新的怪物，推翻了最初被一些人说是资料片的那种说法。我倒是一直都认为是一款新作，而且就这些要素来讲，这个新作真的很厚道，又够玩上很久了。最后，要跟这位王读者说一下，字迹还是要工整一些，其实我很想把你全名打上来的。

特殊任务



投稿任务

黑龙一家讨伐计划

任务等级： ★★★★★★★★★

限制时间： 长期有效

委托人： COS教官的翔武

委托内容： 黑龙一家是最终的敌人，一击必杀的攻击力令很多猎人丧命于此，更让很多新手猎人望而生畏。对于这种影响世界和谐的怪物应该全力消灭掉。但是我们需要更多策略方法来对付它们，因此我们需要集合众多猎人的力量和智慧。提供者会给与酬金奖励。

成功条件： 将黑龙、红黑龙、祖龙的打法投予本刊。

投稿指定地： pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注： 之前的狩猎心得和配装心得仍可继续投稿。

王杉	机友，为机而战——简称“机器人大战”，让我们在掌机迷这个战场上发动第n次机战！
读者资料	男，16岁，浙江省文兴县桂华庭24幢三单元202号，313100

怪物猎人P2G情报整合版

系统改进

◆Media Install功能加入

Media Install功能是将UMD中的部分游戏数据存入记忆棒，增加读取速度。但是需要记忆棒中有580MB的空闲空间，所以最低要求1G的记忆棒。

◆存档继承

除了不好取得整合性的数据之外，P2的数据全部继承。也就是说符合条件的装备道具素材等都会继承下来。不过下载任务以及部分影像和训练所纪录不会继承。

除此之外，还可以根据P2G存档进行继承，也就是2G到2G之间的继承。这个继承方法只继承LV4以下的武器道具(类似MHP到MHP2的继承)。

在换性别的时候一些装备会自动转换。

◆衣服和箱子

内衣款式追加，箱子初始共有8页。在箱子里可以调合，增加了买东西直接送箱子等便利功能。

新增任务

◆G级任务

增加了村的G级任务，在村长后面新增的猫那里可以接到。集会所增加G级任务，在吧台的第3个服务员那里接。训练所也增加了G级任务。此外，从训练所的纪录不能继承这一点看，这次的训练所应该都是全新的任务了。

探宝任务追加了几个新地图的，已经确定的是树海探宝。

◆连续讨伐任务

新增加了连续讨伐任务，也就是在一个地图上连续讨伐几个BOSS级的怪物。但每个怪物身上不会挖到素材，而是挖到回复药或其他道具



等（就像训练所中那样），在挑战通过之后会得到素材，貌似会得到很高级的素材。

场景增加

在这次的作品里增加了几个地图。首先，《MHFO》（即网络版）中的树海加入进来。

树海追加，和MHFO有一些区别。再有就是在《MHP》中的场景在本作中回归，比如旧的沙漠、火山、沼地等。新火山因为熔岩龙的缘故，增加了9区和10区。

怪物追加

◆小型怪物增加

增加了女王虫，其实就是超大型的甲壳蜂，体型大概是怪鸟那种大小，攻击方式也比普通甲壳蜂多。估计是为了让女王虫的尻尾这种东西出的更多一些,也可能会增加相关的装备吧。除了女王虫，奇面王也将登场，其实在P2里就有奇面王了，不过出镜的几率比较低。

◆大型新怪物增加

MHFO中的眠鸟（鸟龙种）登场，栖息地在树海，以睡眠系攻击和类似怪鸟的招式为主，相比MHFO版动作有变化。

MHFO中的熔岩龙（鱼龙种）登场，栖息地目前已知的是新火山，在9区和10区活动。

MH2中的浮越龙（古龙种）登场，栖息地在古塔，著名的螺旋古塔浮越龙要回归了！

新怪物迅龙（飞龙种）登场，栖息地在树海,以行动敏捷的攻击为主，据说实力很强，是个狡猾的飞龙。



◆大型怪物亚种增加

增加盾蟹亚种（甲壳种），身体颜色为紫色,背上顶着双角龙的头壳，大概钻地的威力会

朱瑞	忽逢掌机林，夹岸数百步，中午杂物，PSP鲜美，NDS缤纷。
读者资料	男，14岁，北京市西城区车公庄大街3号新华里16号院10号楼1单元1105，100044



增加不少。目前已确认的出现场景为旧沙漠。

增加镰蟹亚种（甲壳种），身体颜色为红色，背上顶着黑凯龙的头壳。目前已确认的出现场景为火山。

增加桃毛兽亚种（牙兽种），身体颜色为青色。目前已确认的出现场景为旧密林。

增加雪狮子亚种(牙兽种),身体颜色为红色和土色相间。目前已确认的出现场景为旧沙漠。

怪物动作增加

◆新动作追加

毒怪鸟增加后方甩尾动作，甩尾的时候尾巴会变长。毒鸟尾巴断不了，算是个较大范围的招式了。

黑狼鸟增加了向前快速迈步用嘴向两边地面攻击的招式。从动作上看攻击力应该很强。

水龙增加了在地面上的横扫水炮，大概在地面上行动的时间也会增加一些吧。

熔岩龙据说增加了新招，但目前还不明，沙龙也是。

盾蟹背身后跳，用一角龙头壳撞击猎人。这招大概可以打你一个出其不意。

电龙增加带电地面突进捕食动作。又少了一个攻击机会啊。

双角龙增加本垒挑角攻击，判定好像是全身。

麒麟增加带电的快速冲撞。

钢龙增加突然跳起的风炮，风炮后浮在空中。

炎妃龙扫尾时增加爆炎效果，有种老虎的屁股摸不得的感觉。

炎王龙火炎吐息的距离增长。

◆新怪物部分动作

女王虫会使用尾部吹出的粉末气体。

奇面王会用头上烤肉架的火焰攻击。

盾蟹亚种喷水的长度会长很多，会有飘移压顶动作。

镰蟹亚种可以在地面上直接用背后的壳使用水炮攻击。

桃毛兽亚种放屁的范围增大，投掷大便为三向型。

雪狮子亚种目前没有公布动作，应该和原种差不多，换成沙子版就可以。

迅龙目前的已知动作有吼叫、侧向飞扑、用尾巴抽击以及用尾巴发射飞行道具。

装备相关情报

◆增加武器数量

增加大量武器，据说相当于前作的两倍，防具的数量也大幅度增加。

◆增加新斩味

新增加的斩味为紫斩，锐利度在白斩之上。大概斩味+2的技能也会随之出现吧。

◆增加新系列防具

增加Z系列和X系列防具，这两种防具是在S系列和U系列之上的。

◆增加双属性双刀

增加双属性或者一属性+一状态的双刀。属性效果或状态效果可能为同时发动。

◆笛子增加新旋律

笛子新增旋律为“黄黄黄”，效果等同于音爆弹。

◆彻甲榴弹增加效果

弩的彻甲榴弹打中怪物头部后会增加气绝值的积蓄，到达一定程度后，怪物会晕倒。



◆弓增加新瓶子

弓增加染色瓶和接击瓶。染色瓶和染色玉的效果相同。接击瓶可以增加弓近距离射击的威力，以及提升用箭斩击的斩味。

◆枪和铳枪增加细节

一些长枪在突进的时候枪身可以转动。一些铳枪在放完龙击炮后枪身也可以转动。

盛伟栋	让游戏的乐趣在生活中飞扬，学会美好地玩游戏。（某编：到达何种境界可称美好？）
读者资料	男，16岁，北京市西城区什刹海体育运动学校061班，100009，QQ245848231

◆打造最强的铳枪

由FAMI通制作的“古龙铳枪纹章”号称是最强的铳枪，期待以后的下载任务吧。

◆防具配饰变色

防具的部分装饰品可以由玩家设定要改变的颜色。

随从猫系统

◆随从猫简介

在单人任务中猎人可以带一只随从猫出去打怪。在雇猫的老婆婆那里就可以雇到随从猫。随从猫的数值有等级、攻击力、防御力、亲密度、毛色、性格、攻击系统、攻击倾向。将是猎人狩猎中的好伙伴，随从猫也会随着猎人的动作而作出反应。



◆随从猫系统

随从猫可以和猫厨互相转职，并且能在厨房里进行锻炼。随从猫的装备有橡木铠甲和雪山装两种，可以互相更换。猎人之间可以通过无线通信或擦肩通信交换随从猫。

◆随从猫技能

不光猫厨有技能，随从猫也有它的技能，不过随从猫的技能是作用在它自己身上的。比如有属性攻击（火）这个技能的随从猫，攻击怪物时带的属性就是火。有角笛术的随从猫可以吹笛子。

◆攻击方式

目前已知的攻击方式有爆弹攻击和用喵喵棒攻击，在没有体力时会钻到地下恢复。在最新公开的视频中，看到了随从猫一些新的动作：

1、用炸弹炸开防御中的盾蟹。

2、猎人晕的时候用武器打醒猎人。

3、跳跃攻击空中的火龙，把火龙打落。

4、用爆弹向水中的水龙投掷，把水龙炸出来。

5、在一旁吹回复笛帮猎人回复。

6、随从猫的喵喵棒也带有麻痹效果。



7、可以帮猎人放置陷阱。

8、舍身帮猎人挡住火龙的火球。

怎么样，看到这里再也不会认为带它出去会是个累赘了吧。相反倒是觉得它越来越可爱了，更想带它一起去狩猎了。

工会卡片系统

◆猎人日记

将游戏中自己的经历都记录下来，包括何时被三猫车回家，何时打到了大金冠的怪物等。还有更多的信息都可以记下来。（翔武：看来以后我写手记直接用这个偷懒就可以了嘛。）

◆惯用武器

工会卡上还会用柱状统计图的形式记录武器的使用度，擅长用什么武器一眼就可以看出了。

◆随从猫信息

随从猫的雇用、交换、育成记录等信息也会被记录在这里。

好了，从《MHP2G》公布到现在已经确认的消息基本就都在这里了，我不敢说完全没有遗漏的。但是在重新整理这些消息的时候，对MHP2G也是越来越期待，相信看到这些情报集合的玩家们也是和我一样的心情。天下的猎人是一家，让我们一起期待2G的到来，并为它倒计时吧！



阎既然 上大学就是high，再也不用躲躲藏藏的玩游戏啦！（某编：15岁就上大学了？才子啊！）
读者资料 男，15岁，北京市大兴区中国人民公安大学07大队情报二区队，102623，QQ455044951

怪物猎人P2入门级技巧

怪物篇

跳跳类：虽然中了闪光以后，就是靶子，但打硬直后就会向后退，影响连续输出，除非把其逼到角落，其实用麻痹陷阱就很好（跳跳类太轻，落穴对其无效），跳跳类中麻痹陷阱的时间相当长，除了上位红跳，其他只要武器适当，一个陷阱就够杀的。

大怪鸟/大怪鸟亚种：远程射头，近战站它右后方砍翅膀，可以有效防甩尾(他甩尾是从左边开始的)；不推荐新手用音爆，因为音爆效果过后，怪鸟必怒（彻甲榴弹爆炸也能使它发呆）。

毒怪鸟：先偷矿石（磨石，小石子除外）不想让它偷其它的，带些矿就可以；近战在闪光的时候如果距离远就收武器飞扑（其实可以滚，但时机不好掌握），距离近可以躲到它脚底，闪晕后马上就会被它踩醒；毒怪鸟及其亚种不中麻痹陷阱，要抓只能用落穴。

黑狼鸟：断黑狼尾巴的时候，砍尾尖，不弹刀；它不中落穴，但回避落穴时会有掉落物。

雄火龙：飞起喷火时，可以向它他头的方向扔闪光弹，会使他掉下来（如果在影子上加个麻痹陷阱，效果非常好）；火龙咆哮时，如果无听觉保护而有来不及跑开飞扑的话，可以滚到他脚前，利用脚的攻击判定来阻止因咆哮而造成的硬直，会扣小许HP（同时适用于雌火/铠/岩龙）。

电龙：放电时尾巴和头附近电场范围最小，长武器可以打到它而不被电；

角龙（一角龙）：多用卡角，可以留一个角最后再破；钻地攻击会破坏麻痹陷阱，这东西不中落穴。

岩龙：怒后可能会和铠龙一样释放灼热射线和排放睡眠气体。

水龙：音爆弹、青蛙鱼饵、彻甲榴弹可以把水龙搞上岸；水龙在水里喷水的时候（自身最靠近岸的那种），大剑和太刀可以打到两边的鳍累积伤害够了，效果等同于音爆；快没血时，鳍会垂下，在水里时经常好几个音爆都不上来。背鳍被破了还可以从头鳍判断。

沙龙王：音爆弹、彻甲榴弹、大小爆弹可以把它从沙里搞出来。用武器打他露出地面的部分，累积足够伤害也能使它出来。

大名盾蟹：从背后接近它的话，不会被发现，可以白打N刀（一般打到扑地才干会发现你），这BUG同时适用于镰蟹。

桃毛兽王：桃毛兽王会去主动吃毒/麻/睡/普通生肉（发现我们后也会吃，就算怒了也会吃……） 打出硬直的话就吃不成 而且不会追着玩家打，会再去吃肉，武器好点的话，用2、3个生肉够赖死它的；尾巴可以破坏，破坏以后，它就不能吃蘑菇，也就不能喷火和毒了。

雪狮子王：断牙后，吼不会造成捂耳硬直；它召唤出小雪师时，可以换区再回来，小雪师就消失了。

金狮子：断尾后不会发怒；如果他尾巴缩了一下 再狂暴时只碰一下就会断；金狮子霸王拳正前方可以滚进身体；后跳的时候可以在它跳那一瞬间的空隙中向前滚突出。

炎王/妃龙：正前方4－5步距离是粉爆死角，爆完会做一个吼叫的动作（纯动作，无效果），正好可以走过去打头。 炸弹可以炸下来（同时适用于一切有确定降落地点的龙，比如街地图的凤翔龙，古塔顶的祖龙等）

霞龙：注意你跑的样子（正对怪跑和背对怪跑姿势和耐力的消耗速度都是不一样的），就可以准确的找到它的方向；用忍耐之种/忍耐药丸/硬化药（G）/队友的硬化弹等一系列能加防的东西可消除霞龙（还有霸龙）的防御减半效果，古代秘药/烤肉G/提神药水等这些加耐力的东西可恢复霞龙的减耐力效果。

麒麟：麻痹无效，但会中毒和睡，尤其弱睡，眠爆自然就成了主流……

黑龙：黑龙不会攻击城门另一边的人，所以可以站在城门另一边用扩2尽情地射它（仅适用于原生黑龙，下载黑龙因为要求一次灭，这样打输出会不够）。



郑紫城	生是PG人饭，死是PG鬼饭。（某编：鬼饭买PG吗？）
读者资料	男，18岁，浙江省文成县综合市场12幢234号，325300，QQ670244340

勇者斗恶龙王国

DRAGON QUEST KINGDOM

Vol.16

和FF专栏一样，《勇者斗恶龙王国》是针对Square-Enix旗下另外一部名作进行研究与讨论的专栏，希望大家能够在这里有所收获。

文责/三问书屋

由Chun Soft制作的《特鲁尼克大冒险 不可思议的迷宫》开创了电视游戏主机平台上迷宫类型游戏的先河，之后该公司又制作了著名的《风来的西林》系列。不过特鲁尼克的名气实在是太大了，Enix和Chun Soft的血缘关系又是路人皆知的，所以这个系列续作的出现并不是什么稀奇的事情。1999年，《特鲁尼克大冒险2》在PS主机上登场，作为以DQ主角为卖点的迷宫游戏，该作的人气自然不在话下，而且这是PS系主机上第一部DQ题材的游戏，比后来发售的DQ7早了一年。在2001年，GBA发售之后没过太长时间，这部优秀的作品就被移植到该平台上，成为GBA主机上的第一部有DQ角色的作品。



武器商人在PS和GBA上继续展开冒险！

由于《特鲁尼克大冒险》系列的初代就受到玩家们的欢迎，所以该游戏的制作团队继续围绕在高素质的制作人周围。Chun Soft的主将中村光一、DQ系列的御用人设鸟山明和作曲家杉山浩一组成的“准铁三角”组合，也是除了堀井雄二版“铁三角”之外最为玩家们认可的制作人。本作的故事从上一代特鲁尼克得到“幸福之箱”之后半年开始。号称“世界第一武器商人”的特鲁尼克的店铺周围又出现了“不可思议的迷宫”，为了解开其中的谜团，这位憨厚而又精明的大叔再一次踏上了冒险的旅程。



说到这一代，就不得不说说1995年Chun Soft制作的GB版迷宫冒险游戏《风来的西林》。《特鲁尼克大冒险2》的游戏系统吸收了许多《风来的西林》中的要素，像商店系统、道具合成系统、收纳道具物品的“壶”等等。但是游戏的难度相比初代以及《风来的西林》都降低了不少，这是为许多初接触这个游戏的玩家们设计的。因为很多人都是冲着DQ的名号购买这个游戏的，他们对于RPG的系统应该是十分熟悉，但是对于迷宫冒险类的游戏则觉得比较生疏。为了不使这些玩家们对这个游戏望而却步，Chun Soft在制作这一代的时候对游戏的难易程度进行了调整，更适合新人上手。

本作最大的特色就是引进了正统DQ系列的转职系统。在完成若干迷宫的冒险之后，特鲁尼克可以到魔法屋，将自己转职为“战士”或者“魔法使”。战士不能使用“卷物”、“杖”、“指轮”等魔法系的道具，甚至连解除诅咒的卷物都不能用，一旦发生被诅咒的情况，就必须找神父去解决。但是战士的物理

赵腾　没有什么特别的，希望小编们保护好自己的身体，艰苦第一！加油哦！（猴子：身体是革命的本钱么……）
读者资料　男，17岁，河北省石家庄市第四中学高二3班，050011，QQ：517440948

攻击很强，在连续打倒特定的敌人或者落到特定的洞穴之后，满足了特定的条件，就可以学习到新的特技（わざ）。特技分武器技和盾技两种，一共有100类。在装备了武器和盾牌之后，将特技加在装备上就可以使用了。特技是消耗满腹度的，尤其是一些强力技，会使满腹度快速下降。装备了特技的武器一旦遭受痛恨的一击或者掉进陷阱的话就可能会损坏，必须更换新的装备才能使用特技。

魔法使不能装备武器和盾牌，即使升级也不会提升空手的物理攻击力，而且HP的回复速度比商人和战士要慢，但是他的满腹度消耗得慢，而且最重要的是会使用真正的魔法。魔法一共有50种，每次冒险的时候最多能够记住30种，一旦离开迷宫就会忘掉，但是只要有“スペルブック（咒文书）”，就可以将习得的魔法记录下来，以后还能使用。和正统DQ不同，因为没有MP，所以使用魔法时消耗的是自身的HP（自残？）。所以魔法使的另外一个致命的缺点就是在遭受强敌攻击、HP较少的时候，反而不能使用强力的魔法反击，必须先补充体力。除此之外，掉进陷阱或者遭受敌人的特殊攻击之后，还有可能忘记咒文，必须重新习得。综上所述，魔法使的冒险在很大程度上得依靠运气，适合喜欢高难度的玩家。游戏后期一些迷宫对职业的要求比较高，有的职业能够比较容易地通过，相反地，喜欢挑战高难度的玩家也可以故意转成相对困难的职业。

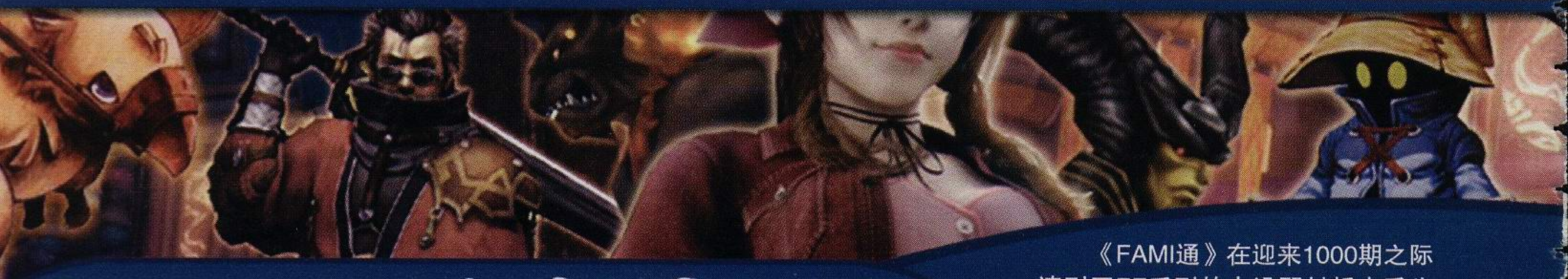




前作必须突破迷宫才能进行的自动存档使游戏的难度变得很高，如果把握不当的话，一旦在迷宫里死掉，之前的心血就都白费了。这次在迷宫里出现了“中断点”以供玩家们存档，在这里必定可以得到“中断的卷物”，这样玩家们耗费精力得到的游戏进度终于有了保证。相对于PS版，GBA版取消了“分裂之壶”等强力道具，对游戏的平衡度进行了修正。另外GBA版还支持与其他玩家交换道具，如果多人一起冒险（当然是各自进行的）的话，在关键时刻可以互通有无，取长补短，使游戏的进行更有联动性。在PS版中存在的不同类怪物造型太过相同的问题（如幽灵和死神、军队蟹和地狱剪等等）在GBA版中得到了修正。



《特鲁尼克大冒险2》的PS版当时在国内不是很流行，在90年代后期，只有少数特别喜欢DQ或者玩过前一代作品的玩家才会对这个游戏充满兴趣，否则要接触这样的游戏还真是不容易。但是随着GBA的迅速普及以及汉化版的出现，许多原先因为不懂日文而不太接触DQ系列的玩家们也喜欢上了这个游戏。不管是DQ fans还是迷宫游戏fans，都对这一作有很高的评价。许多国内玩家，尤其是没有经历GB时代的年轻一点的朋友们，都是从这一代之后才喜欢上迷宫冒险的。从这一点上说，《特鲁尼克大冒险2》对迷宫冒险游戏在国内玩家中的普及有着不一般的意义。



FF双周刊

《FAMI通》在迎来1000期之际请到了FF系列的人设野村哲也氏为杂志绘制封面，并且就游戏相关问题做了一回特别专访。

野村哲也访谈精选

※以下的访谈内容为精选的简述版本。



野村:很喜欢松下先生(《FAMI通》封面画师）的绘画作品,《FAMI通》的封面插图已经将近要收集成一本书了。这次受到封面插画的委托虽然感到无比光荣,但是同样也感觉到很有压力(笑),贯穿始终。

——关于封面的绘画

野村：那个时候，也听闻了各种各样的绘画方式，最后决定先用互不遮挡的一种奇特的方式来构图。首先决定了ネッキー(《FAMI通》吉祥物)的位置，之后是雷霆(FF13女主角)。之后由黑白构图出发,加入了强烈的“影子”的概念，最后将整张图片稍稍向右旋转成为了最后的构图。

——角色的耳朵

野村：因为这不是普通的绘画，而是为了这一企划特别绘制的，《FAMI通》的吉祥物是鼠耳,所以所有的角色画像都用了鼠耳，吉祥物以外的其他角色都设计成闭上了眼睛来形成对比。周围的角色还没能活动起来，表示今后会逐渐发卖的作品名称。

——斯考尔的画像

野村：这次也作为《纷争FF》的角色加入了。《纷争》、FF8、KH这些作品因为互有关联所以都有斯考尔的登场，封面上的是《纷争》的斯考尔。腰部挂着繁多的饰品，从这一点就能判断。关于斯考尔这名角色，很意外地听到有女性说很喜欢。一直在想她真正想说的不是克劳德吧?

——FF7AC的克劳德的画像几乎没有怎么做过封面

野村：因为比较粗略的关系，那样的画像是不能单独发表的。克劳德已经画了无数次，所以绘画的时候没有任何辛苦。毕竟自己的代表角色就是克劳德的说，我是这样认为的。换句话说对他是颇为“照顾”（笑），还有喜爱的服饰。

——10年前设定克劳德的时候

野村：左右不对称的发型，从角度到颜色都能改变印象。FF7当时因为技术只能拘泥于三角形的角度而不断调整位置，原本设定的刺刺头，但是为了考虑到所能利用到的多边形数的能被记号性地辨别，就变成那个样子。同时，在较暗的背景下尤其能够突出的金发的颜色。最终考虑到制作上的便捷做成了那样的形象。



翁嘉琪	左手NDSL，右手PSP，但我是一个与网络脱节的人。（某编：放在女生身上这就是萌点啊）
读者资料	女，20岁，广州市荔湾区大同路108号704，510140



——FF13的女主角雷霆

野村：随着CG技术的进步而不断进化的FF，说起FF就会联想到拥有诸多高质量的CG画面。既然已经有了CG模型，那么自己手绘的角色画像也许不需要发表了？因为这样想，所以最近也完全没有发表手绘稿的意图，手绘画像只要有田野老师的就可以了。所以，一开始是直接进行设计而没有以任何的手绘原型为前提。因此，这是FF13的角色的手绘形象第一次向世界公开。

雷霆在绘画创作的时候是最脚踏实地的，因为据说她将作为登场最华丽的人物。因此色调处理上也要显得非常帅气。她做事冷静，下手也毫不留情，是个相当严厉的人物。也许她对自己也是非常严厉的，属于不娇不纵的类型。她给的我个人的印象是，她与人接触的时候，是并不会因为他人而改变自己的那种类型，而是会自己的一套规则来面对一切事物。

——收到雷霆设定案任务的时候

野村：虽然已经听说是坚强而又美丽的形象，不过在读了原案后，形象才真正得以丰满。因为曾经说过是军人那样的角色，所以有着军人般的性格，“决不轻易落泪”的角色。不过在现在的这样的性格决定之前，还存在别的不同性格的雷霆。其中也包括其他员工的画稿，最初，并不是这种印象的女性形象。当初的设计是东洋人形象，而最终的雷霆，造像来得更深，眉毛下的眼睛，比起普通的女主角来显得更加坚毅。并且和其他的女性相比，她的脸颊骨骼显得更为苍劲有力，所以被光照到的时候印象会发生改变。还有一些不是很直观的表现让人比较难理解的，比如强健有力的双腿和腹肌。总之拥有运动员般的体质这点,但是作为女主角过于男性化的气质会让玩家觉得没有亲切感,之后按照导演的意图加入了些许可爱的成分,于是就有了现在这样的发型和发色。



——FFVersus13的男主角

野村：准备重新设计。他给人的概念，前发和后发的给人的感觉是不同的发型。前面的毛发像是刚睡醒的样子，而从后面来看则显得怒发冲冠。因为关于他的设定还是暂时性的，所以在封面上,特地选择了背影。Versus的男主角,恐怕就和大家现在想象的一样,是与克劳德和斯考尔拥有完全不同性格的角色。是历代系列主人公都不曾有过的性格类型。从很久以前就想过要设计他这种感觉的角色,作为主角而言既让人担心又有点安全感,总之那样类型的角色，让人觉得有些困扰。

——是否类似CCFF7那样讲述男人之间友情的故事

野村：不会，一般情况下，你的朋友死了，你就必须得去报仇，然而FF13V不是这样悲伤的故事。它会采用一种马路电影（此类电影常常以大段日常生活中大家熟悉的旅途上看到的自然景观来揭示人物内心实感，引发观众共鸣往事历历在目）的场景。至于我为何会选择男人们在一起，我想在大家念书的时候，如果你要去旅行，一般是和自己的喜好相同的好友们搭伴去玩。就是这样了，我们可以回顾一下我们的学生时代，想想和这样的朋友一起无忧无虑把责任和理想抛在脑后骑马散心的那份恬静与快乐。

张名杰	做掌机迷，但不要沉迷于掌机游戏！
读者资料	男，18岁，广东省紫金县义容镇大新横街1号，517463



高达黑历史

文/月莺

写稿的时候正巧《高达无双》发售，结果玩得差点把写稿这事给忘记了。说真的，不算很好玩，特别是道具不通用十分烦人……阿月对光荣在08年无限地制作发售“无双”作品颇为反感。偶的《太阁立志传6》和《大航海时代5》啊！看来这几年是看不到了。不愧是“暗荣”，猛将传就是它圈钱的法宝。扯远了……

黑历史的机库

三位一体的座天使
白刃战特化型——GNW-002



这次介绍一下GNW-002座天使高达2号机，英文写作Gundam Throne Zwei。Zwei是德语中“2”的意思。座天使高达2号机现在根据情报判明所配备的核心引擎也是伪太阳炉，称之为GN-T型太阳炉，也是GN粒子为主要能源，并且散布出来的GN粒子颜色是鲜红色，就是并不如木星制造的原型炉那样拥有无限能源。

在动画的第16话出现的座天使高达三机的分工之中，座天使高达2号机是担当格斗方面的主力，所以该MS是白刃强化的类型。座天使高达2号机颜色以橘黄和白为主，驾驶员是三兄妹中的老二米海尔·托利尼提。

米海尔·托利尼提的这台座天使高达2号机其实最有特色的其实并不是那强大的近身作战能力，不是那和主角刹那·F·清英的能天使高达媲美的GN巨剑，而是那再一次让高达迷们热血涌动的，类似“浮游炮”的新式武器（就《00》世界而言）。第16话塔克拉玛干沙漠的联合军事演习中，米海尔·托利尼提驾驶着座天使高达2号机是营救被人类革新联盟所俘虏的GN-005德天使高达，就是那个连脱衣服都没有机会的可怜的伪娘提耶利亚。当时的情形是米海尔·托利尼提在上空用“浮游炮”——GN Fang（GN獠牙）伏击人类革新联盟的塞尔肯·米斯尔诺夫，以及他最疼爱（笑）的索玛·比利斯。索玛·比利斯少尉因为是进行过基因调整的强化人，第一个感觉到了米海尔·托利尼提的威胁，然后说了句历代高达的名台词“这个压迫感是……”其结果就是米海尔·托利尼提用GN Fang成功救出了提耶利亚，把人类革新联盟军打了个屁滚尿流。

介绍一下座天使高达2号机的武器

1、GN獠牙（GN Fang）

在之前叙述中，阿月并没有直接称呼GN獠牙为“浮游炮”，只能说类似，为什么呢？（春晚，笑）因为这两者虽然都是高达作品，但是存在于不同的世界观中，而且无论是根据UC高达（UC.0079－0093），还是CE高达（SEED系列），无论是“浮游炮”还是“龙骑兵系统”，都是不能在地球重力环境下使用的。而GN獠牙可以做到在地球宇宙同时使用，这是为什么呢？目前能够想到的解释就是因为那个神一样的GN粒子（米诺夫斯基在流泪），因为《00》的高达在地球内散布GN粒子后，能够改变一些情况，比如MS处于浮游状态等。所以GN獠牙并不是完全依靠推进力进行反作用力来飞行，也是根据GN

张宝琳 第一次写就让我上吧，希望济南大学城的同学与我联系。
读者资料 男，22岁，山东济南长清大学城山东轻工业学院23#418，250353，QQ350301334

粒子的散布来运作，所以GN獠牙的移动方式比起“浮游炮”和“龙骑兵系统”还要诡异一些，它们因为动力源的不同可以说是两种不一样的武器。GN獠牙平时藏在座天使高达2号机的“裙子”内，放出后攻击方式比较全能，既可以远处射击，也可以用冲撞来攻击。不过也有缺点，就是射击的威力不高，要和座天使高达1号机那样轻易击毁同是高达的装甲就有点困难。不过这个武器给座天使高达2号机加了不少分。

2、GN手枪（GN Handgun）

GN手枪只是为了弥补一些中距离攻击手段的产品，用处实在不大，基本上就是在那摆设。

3、GN光束剑（GN Beam Saber）

和原来4台高达的配备几乎一模一样，十分常用。

4、GN巨剑（GN Buster Sword）

这个武器和能天使高达的GN战剑很相似，座天使高达2号机的白刃战主力武器。

内部环境	
全高	18.6米
本体重量	67.1吨

机体资料	
机体番号	GNW-002
机体代号	座天使高达2号机
出现作品	机动战士高达00
机体类型	白刃战特化型MS
制造商	天人
所属	天人三位一体部队
机师	米海尔·托利尼提

ACE的肖像画

日式小流氓类型？

ミハエル·トリニティ

米海尔·托利尼提
年龄:19岁
血型:B

米海尔·托利尼提作为三兄妹的老二,典型的性格不好,就如同武器GN獠牙一样,他非常容易露出獠牙,这就是让人怀念的《篮球飞人》里面那一群问题儿童,不折不扣的日式小流氓,动不动就喜欢动刀子。在刹那欺负了他妹妹以后,他就拔出刀子要桶人了。战斗时性格也及其恶劣,冲动并且嗜血嗜杀,和哈利路亚有点相似。不过对大哥约翰的命令忠实执行,甚至有点怕大哥。唯一可取之处就是他溺爱妹妹吧?



装备及设计特征	
武装	
GN獠牙	（GN Fang）
GN手枪	（GN Handgun）
GN光束剑	（GN Beam Saber）
GN巨剑	（GN Buster Sword）
机动性	★★★★
装甲	★★★
白刃	★★★★★
射击	★★★
特殊（獠牙）	★★★★★



瞿黎敏 终于在回了40期左右中奖了！希望掌机迷越办越好！
读者资料 男，上海市朱行路81号，200237



文：正树

机战天空

机战天空栏目再开，这几期开始先给大家介绍《魔装机神》这部作品的一些设定。

魔装机神的世界(八)

在经过之前介绍，应当说，我们已经对官方对于“拉·基亚斯”世界有了一个全面的了解。从这一期开始,我们将来深度地挖掘关于“魔装机”系列的其他信息。首先,从魔装机的等级分类开始。

◆魔装机综合设定—等级

玩过SFC原作《超级机器人大战外传 魔装机神 THE LOAD OF ELEMENTAL》和《超级机器人大战EX》的玩家，应该会对这里面的“A级魔装机”之类的称呼可能会觉得好奇。魔装机在等级的分类上分为,从A级到D级四个不同的等级。它们的分类标准见于以下。

A级魔装机:

原本是在“原始魔装机”内，与高位精灵成功完成契约的机体的称呼。之后也以此为基准,力量能够达到这一基准的魔装机都称之为“A级”。

此类的魔装机有サイバスター(塞巴斯塔)、グランヴェール（古兰威尔）、ガッデス（卡迪斯）和ザムジード（查姆吉德）。其他还有如ジンオウ(神王)、トゥルーク（托尔克）、バイラヴァ（拜拉瓦）、アゲイド+（阿凯德+）、ギンシャス+（银谢斯+）、リブナニッカ+(利布纳尼卡+)、ガッツォー(伽褚）、イスマイル（伊斯曼尔）应当也能够算入此类的，但是现在无法确定。

B级魔装机:

原本是在“原始魔装机”内，未与高位精灵完成契约的机体的称呼。之后也以此为基准，力量能够达到这一基准的魔装机都称之为“B级”。

此类的魔装机有ジャオーム（谢奥姆，音译应为架奥姆的)、ソルガディ(索尔伽迪）、ギオラスト(基尔拉斯特）、ジェイファー(杰依法)、ガルガード(伽尔伽德)、ファルク（法尔克）、ザイン（查因）、ラストール（拉斯特尔）、ラ·ウェンター（拉·维塔）、ディアブロ（迪阿布罗）、バフォーム（巴风姆）、ギルドーラ(基尔德拉)。其他还有ダイオン(大恩)、ギンシャス（银谢斯）、リブナニッカ（利布纳尼卡）、アゲイド（阿凯德）应该也能够算入此类的，但是现在无法确定。

C级魔装机:

在设定“A级”与“B级”之后，没有达到标准的魔装机便称为“C级”。许多量产型魔装机都在此类分类之中。

此类魔装机有ガディフォール（伽迪弗尔）、ブローウェル（布罗威尔）、ナグロッド（纳古罗德）、レンファ（连法）。其他还有ベンディッド（本迪德）应该也能够算入此类，但现在无法确定。

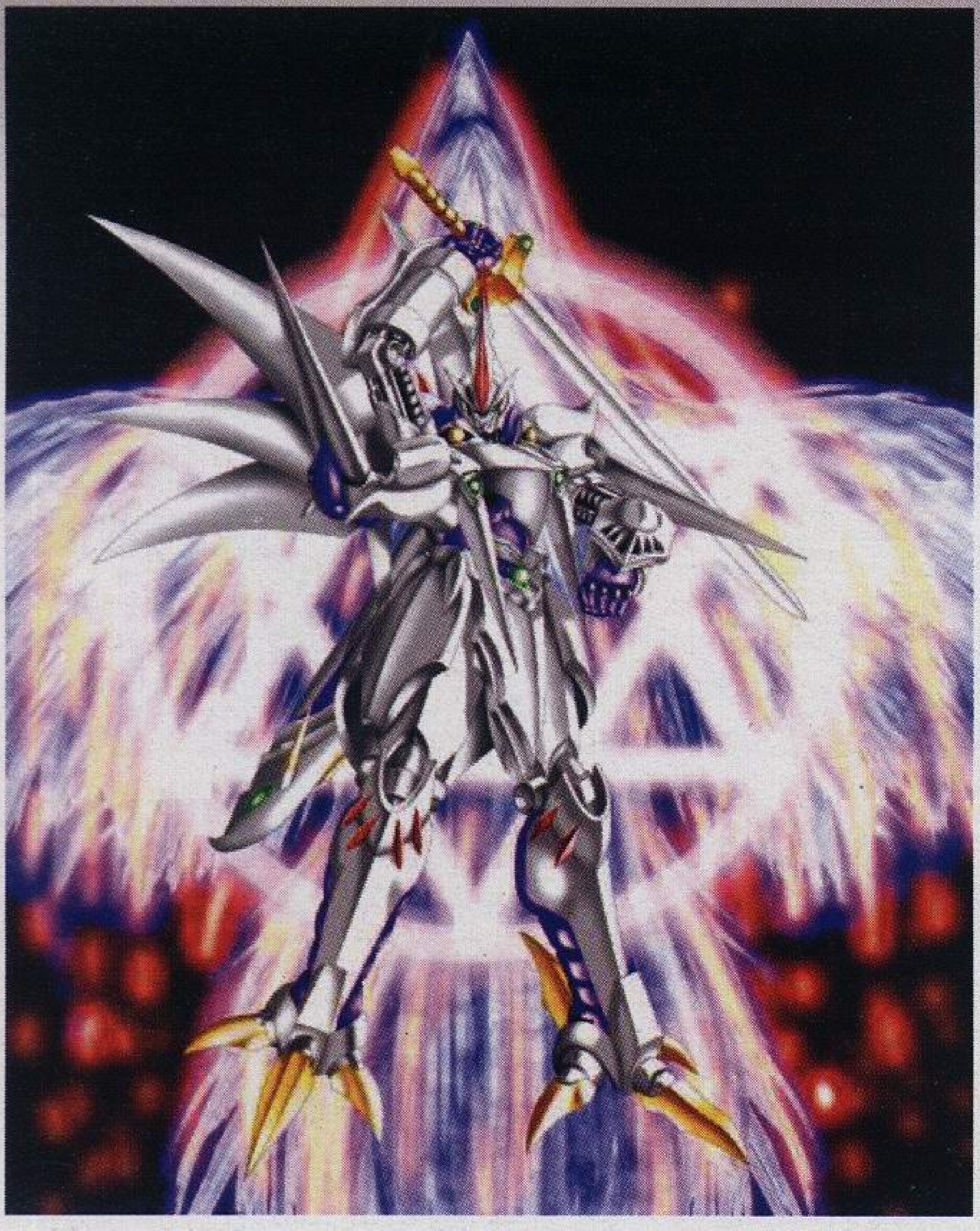
D级魔装机:

原本并不是魔装机的机体，在装有生体能源转换器与武装的机体后,为了方便称之为“D级”。也就是说，名字上虽然有“魔装机”，但实际上并不是魔装机。

◆魔装机综合设定—动力

魔装机的主动力炉是奥尔菲留斯（Orphelus）式永久机关，或者是福尔卡纳利（Fulcanelli）式永久机关。奥尔菲留斯式在魔装机开发之前就已经是存在了的技术，由于搭载在魔装机上由于出现了输出动力的问题,因此新开发了福尔卡纳利式。

张岩	买了GBA想着GBC，买了GBC想着GBA，买了GBA想着NDSL，人的欲望真是永无止境啊！
读者资料	男，17岁，内蒙古海拉尔巴尔虎路龙运嘉园6号楼6单元201室，021000，QQ252814633



关于“福尔卡纳利式”，在第一辑时就已经有介绍过,相比于奥尔菲留斯式能够输出数十倍的动力。但是，必须进行特殊的契约，所以不能进行大量的生产。另外，福尔卡纳利式在当初是以为了最大输出动力而牺牲了非常高的稳定性作为代价,因此成为了一种有着缺欠的机关。之后开发了以牺牲最大输出，而换取稳定性的改良型。现在主流的也就是这种改良型福尔卡纳利式永久机关。

魔装机在动作时，首先由永久机关进行工作,产生出魔术能源。之后，这些能源输送到搭载在机体中的能源转换器中。能源转换器以操纵者的生体能源为触媒，将魔术能源进行增幅，然后提高到可以开动魔装机的足够的级别之上。转换器将增幅后的能源再输送到机体各部，并作为动力使用。另外，手指等细节部分的动作，一部分则使用的是电力，因此在机体的各部都设置了蓄电器。这些电力则是使用的是由主动力炉的永久机关的送出的电力。

◆魔装机综合设定-装甲

魔装机的装甲素材基本使用的是闪蓝魔铜（Orichalcum）。闪蓝魔铜是在地上基本无法找到的金属，在拉·基亚斯中也只有在兰古兰附近出产的稀有金属。在最有名的矿山山脉兰古兰的特罗伊亚州的古利魔尔德山中存在。

它是非常坚硬的金属，莫氏硬度是12.5。顺便提一句，在地上最坚硬的物质金刚石的莫氏硬度是10.0，也有称为修正莫氏硬度的是标记为15 个数字刻度时，这时的金刚石的莫氏硬度是15。其他的特征还有既有硬度又有延展性，又有着优秀的耐久力,以及有着很高的精神感应力等。用作魔装机的装甲时，需要先进行有着咒符的效果的数秘学为基础的，类似于几何学金属粒子封入内部，因此有着很高的魔术防御力。

闪蓝铜有着如此优秀特征的金属，由于其的稀少性、加工需要特殊的技术与魔力，因此此前并没有用于兵器之上。在当初进行魔装机计划时，在没有研究出闪蓝魔铜加工技术之前，初期开发的魔装机使用的是强化瓷作为装甲。原始魔装机中的ジャオーム（谢奥姆）也是采用这种材料和技术，之后的改装也全部换装了闪蓝魔铜。

另外，在研究出了加工技术的今天，由于其稀少性与加工的步骤的问题，量产型魔装机中的主装甲没有使用闪蓝魔铜的也不是少数。

◆魔装机综合设定-操纵者

魔装机的操纵基本是根据操纵者（操者）的意识进行行动,也有拉杆和按钮等机械式的操作方式作为辅助。据说这是为了说明是“操纵”的印象而进行设计的。因此，魔装机的基础操纵并不需要训练。也就是说，没有机动兵器的操纵经验的外行，也可以完成行动操作。但是这之后的高级的战斗机动的话，就要有着一定程度的熟练经验。

高性能的机体对于机械性操作的依赖面很少,但并不意味着就可以完全不需要机械操作。

魔装机的操者要求有高魔力与高生体能量。

魔力用于永久机关的启动与各种魔术机器的使用。

称为生体能源的人类的生体感情能源，将用于能源转换器将魔术能源增幅的时候作为触媒使用。不过,能源转换器中使用的生体能源，在常规的工作状态在转换器内都是循环利用的，因此并没有明显的消费。因此，要求操者的并不是“量”，而是活性度（平稳的，激烈的）。如果操纵者的生体能源低，那么能源转换器的能量增幅的效率就会明显下降，因此也就可能无法完全发挥出魔装机的性能。有时还可能无法启动。但是,要让永久机关的输出高于一般的情况时,或者需要使用特殊的魔术兵器时，需要消费大量的生体能源，因此对于操纵者的生体能源的量也是需要考虑的。拉·基亚斯的人们精神面的发达这一特征,使得生体能源匮乏，并不适合作为能源增幅的触媒。因此,这也就是召唤地上人作为操者的原因。



徐润哲	上了高中之后，虽然学习有些紧张，但是游戏总会给我一丝轻松。
读者资料	男，16岁，安徽省马鞍山市花山区马建大院19栋307室，243000，QQ593074195

魔装机综合设定·守护精灵

魔装机与在拉·基亚斯的八百万的精灵结有契约，并得到他们的加护。

守护精灵，可以分类为风、炎、水、大地这四个系统。在这系统之中，虽然只限于可以契约的魔装机，在完成契约之后，可以使得魔装机附加有系统相应的特性。比如说，风系的情况下，有着机动力上升以及空间转移的能力；炎系的情况时，各种魔术兵力的输出能力提高；水系的情况时，运动能力的上升以及适应能力的上升；大地系的情况时，自己再生能力以及动力机构的输出能力的提高等。



守护精灵则分为“低位”、“高位”、“圣位”三种等级。（注：此与在“EX”下的普通定义不同，此处使用的是《魔装机神LOE》的设定。）等级越高，作为精灵的纯粹性就越高的一种存在，拥有强力的能力，另外也意味着可以给予魔装机更大的加护能力。“高位”的精灵由于有着自己独自的意识，因此与高位精灵结有契约的魔装机，则是除精灵承认的操纵者以外的无法进行操纵。另外，关于“圣位”的精灵，由于是极为抽象的存在而无法确定，因此没有与魔装机进行有过任何的契约。

与魔装机契约的精灵只能是一台魔装机附加一个精灵。因此，一台魔装机不能同时与多个精灵进行结成契约。另外，高位以上的精灵在拉·基亚斯也只存在着各种仅有一个，在现在，塞巴斯塔（サイバスター）、グランヴェール（古兰威尔）、ガッデス（卡迪斯）和ザムジード（查姆吉德）这四体的“魔装机神”以外的机体，没有有着与高位精灵契约的魔装机。关于低位的精灵，由于存在着很多的相同的精灵，因此在低位中，同样的精灵可以与多数的机体完成契约。经过特殊的炼金学技术，可以使低位精灵升华至拥有着高位精灵，甚至是圣位精灵同等的能力，但是就算是在这样的情况下，也并不能使其拥有意识。因此，只能是能力、或者说是力量上的同等。

根据精灵的系列与等级来推断，与精灵的契约，基本应该是在机器完成后进行的。在建造阶段中，首先确定与哪个系列的精灵进行契约，然后预测精



范聪翔 我热爱游戏，也热爱生活，因为生活本来就是一场游戏。
读者资料 男，18岁，湖州市德清县第一中学高三11班，313200，QQ531825208

灵附加的能力进行建造。另外，魔装机神并不是一开始便预定与高位精灵进行契约的，而其结果却是与高位精灵完成了契约，是由此的方式而建造的，根据各种不同的精灵能力而准备的比如Familia（ファミリア，精灵炮）与地图兵器是在契约后才加装的武器。低位的魔装机也有根据不同的精灵的特性进行搭载兵器的情况，这应该也是在契约后才附加的。

精灵也有着各种固有名称，兰古兰的原始魔装机与契约后的守护精灵的名称进行确定机体的名字。

另外，风的高位精灵“塞非斯（サイフィス）”也有着化身为成人型的样子的说法，据称是，那时化名为塞法（サイファ）的少女的样子，但详细情况不甚清楚。



现在确认的存在精灵的系统、等级、名字、契约魔装机的信息请参照下表：

系统、	等级、	名称	固有名称	契约魔装机
风系	圣位	“空”	不明	无
风系	高位	“风”	サイフィス（塞法）	サイバスター（塞巴斯塔）
风系	低位	“龙卷”	ギオリック（吉奥利克）	ギオラスト（吉奥拉斯特）
风系	低位	“阳炎”	ジャノク（架诺克）	ジャオーム（架奥姆）
风系	低位	“沙岚”	ソレイド（索雷德）	ソルガディ（索尔伽狄）
风系	低位	“镰风”	不明	アゲイド（阿凯德）
风系	低位	“北风”	不明	ダイオン（大恩）
风系	低位	“春风”	不明	不明
风系	低位	“台风”	不明	不明
风系	低位	“云”	不明	不明
炎系	圣位	“光”	不明	无
炎系	高位	“炎”	グランバ（古兰巴）	グランヴェール（古兰威尔）
炎系	低位	“雷”	ガルナンサ（伽路南莎）	ガルガード（伽尔伽德）
炎系	低位	“电光”	ディンハイム（迪海姆）	ディンフォース（迪弗斯）
炎系	低位	“热风”	ジェイチ（杰启）	ジェイファー（杰依法）
炎系	低位	“岩浆”	不明	バフォーム（巴风姆）
炎系	低位	“不知火”	不明	リブナニッカ（利布纳尼卡）
炎系	低位	“烟”	不明	不明
水系	圣位	“刻”	不明	无
水系	高位	“水”	ガッド（伽德）	ガッデス（卡迪斯）
水系	低位	“冰”	フルイッシュ（福露印修）	ファルク（法尔克）
水系	低位	“雾”	ラシーム（拉西姆）	ラストール（拉斯特尔）
水系	低位	“雪”	ザナ（扎那）	ザイン（扎因）
水系	低位	“泉”	不明	ノルス（诺露斯）、ノルス・レイ（诺露斯·改）
水系	低位	“川”	不明	ギルドーラ（基尔德拉）
水系	低位	“湖”	不明	ギンシャス（银谢斯）
水系	低位	“雨”	不明	不明
大地	系圣位	“暗”	不明	无
大地	系高位	“大地”	ザムージュ（查姆局）	ザムジード（查姆吉德）
大地	系低位	“森”	ディアノス（迪阿诺斯）	ディアブロ（迪阿布罗）
大地	系低位	“岩”	フェニール（非尼尔）	フェンター（芬塔）
大地	系低位	“沙”	ラ・ウェニール（拉·威尼尔）	ラ・ウェンター（拉·维塔）
大地	系低位	“铁”	不明	ゴリアテ（哥利阿铁）
大地	系低位	“山”	不明	ベンディッド（本迪德）
大地	系低位	“地震”	不明	不明
大地	系低位	“花”	不明	不明

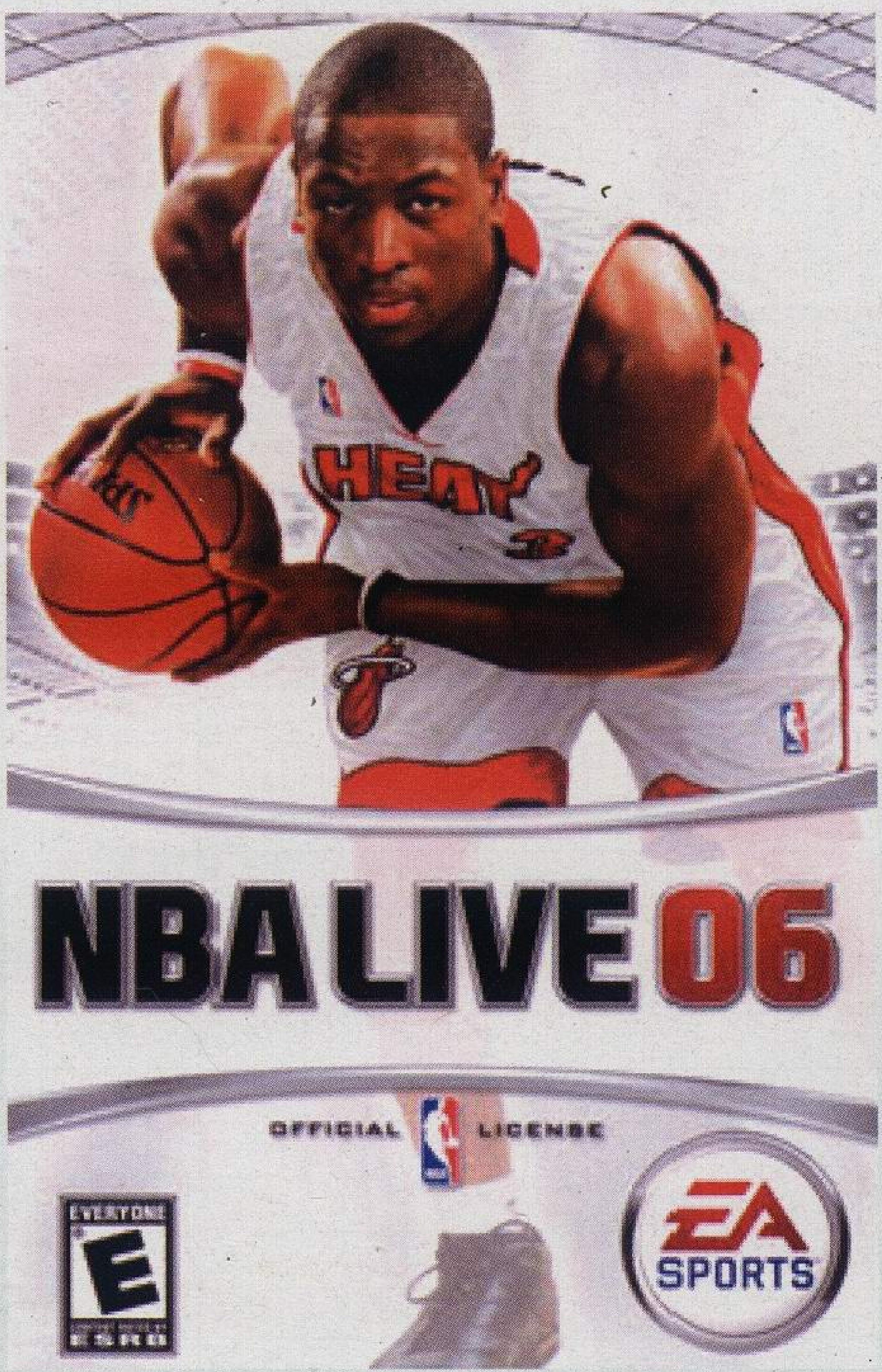
王小成	没有口袋妖怪就好比没有了NDS，我的NDS是为了口袋妖怪买的，希望口袋饭们联系我哦！
读者资料	男，16岁，江西省九江市同文中学高二（8）班，332000

POCKET STADIUM
口袋运动会

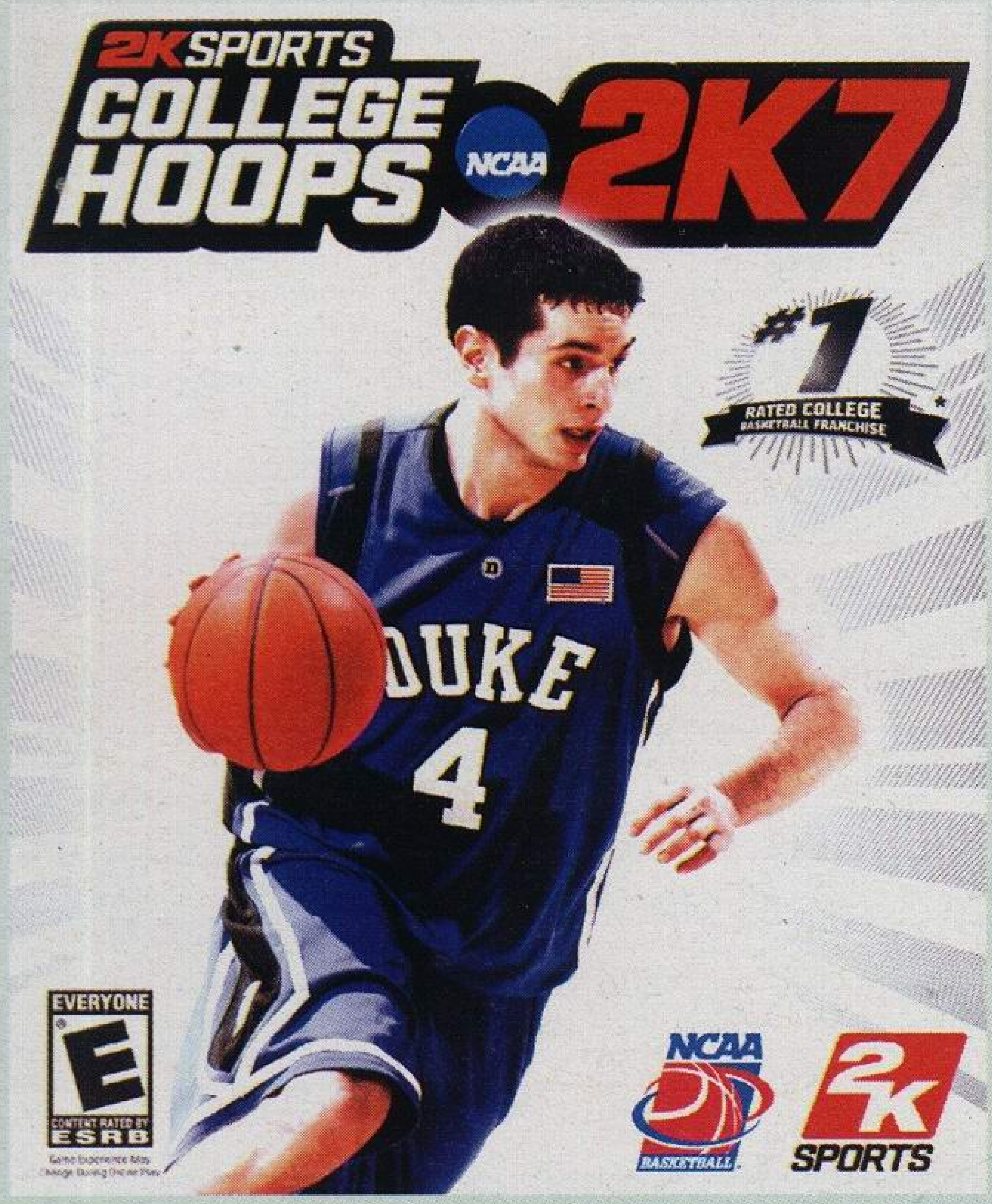
这个版块是为了让大家了解游戏中的体育世界而诞生的，喜欢运动的朋友请不要错过。

在本期开始之前，先说点题外话。姚明伤了，在火箭13连胜的大好形势下，这个消息不亚于原子弹再次爆炸。受伤的原因众所周知—疲劳性骨折，这个事件也从另一个方面说明了NBA比赛的激烈性。一年82场比赛，就连公认的身体素质极佳的黑人球员也无法连续打下来。在这里祝愿姚明早日康复，今年的奥运会就看大姚的了。

那么NBA是怎么发展至今的呢？在1896年．美国第一个篮球联盟NBL成立了。在50年后的1946年6月6日，全美篮协会BAA成立了，当时这个联盟只有11支球队。不过经过三年的发展，到了1949年，BAA吞并了NBL，并将联盟改名为NBA，球队的数量也增加到17支。但是当时的NBA没有三分线，也不允许扣篮，所以联盟一直在赢利与亏损的边缘徘徊。



到了1967年，美国的另一个篮球联盟出现了—ABA。当时ABA的宗旨就是娱乐球迷。不仅比赛用球采用了蓝白红三色，还增加了三分线、允许扣篮等比赛要素。最重要的是ABA是美国第一个设置了“全明星周末”这种将体育与娱乐完全结合的项目的篮球联盟。在ABA成立的初期，对NBA形成了强烈的冲击。但是由于经营不善，ABA联盟仅仅走了不到10个年头就夭折了，并且被NBA所吞并，而NBA也取长补短，从ABA中吸收了三分线、全明星周末等要素。自此，NBA对美国的职业篮球市场形成了垄断。

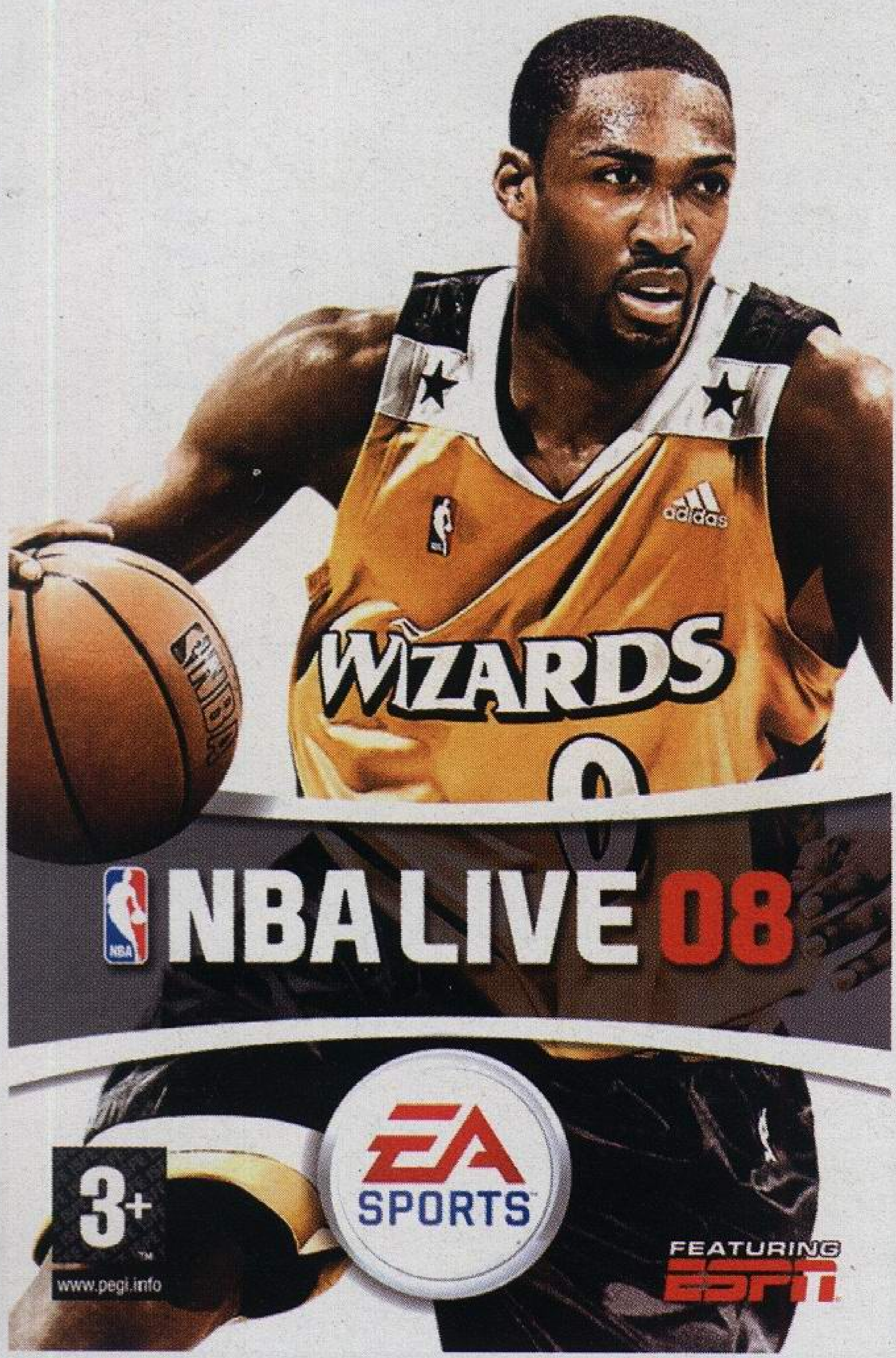


由于美国人对体育运动的喜爱，所以游戏厂商也看中了这款蛋糕，每年都会推出相应的游戏。伴随PSP这台超强机能掌机的诞生，NBA的战场也从电视和PC上转移到了玩家们的手掌中。

目前NBA游戏主要有两大系列，一个是EA的《NBA Live》系列，另一个是2K公司的《NBA 2K》系列。

《NBA Live》系列可以说是中国玩家最熟悉的篮球游戏了，从九几年PC的《NBA 0X》开始，每一作都不缺少大量的玩家投入其中。而《NBA Live》系列和EA其他的体育游戏一样，在银子作为后盾的情况下，在实名制、球员数量等方面

张鹏	学校附近没有卖《PG》的地方，郁闷……
读者资料	男，19岁，北京市昌平区府学路27号中国政法大学7-07-4信箱，102200



领先于其他同类型游戏，到了PSP上也是一样。但是《NBA Live》系列也和其他美式游戏一样，BUG数不胜数。比如被玩家们戏称为“溜冰”的滑行动作。而且这些BUG在每一代作品中都会出现，搞得玩家们不胜厌烦。在革新方面也没有什么太大的进步。

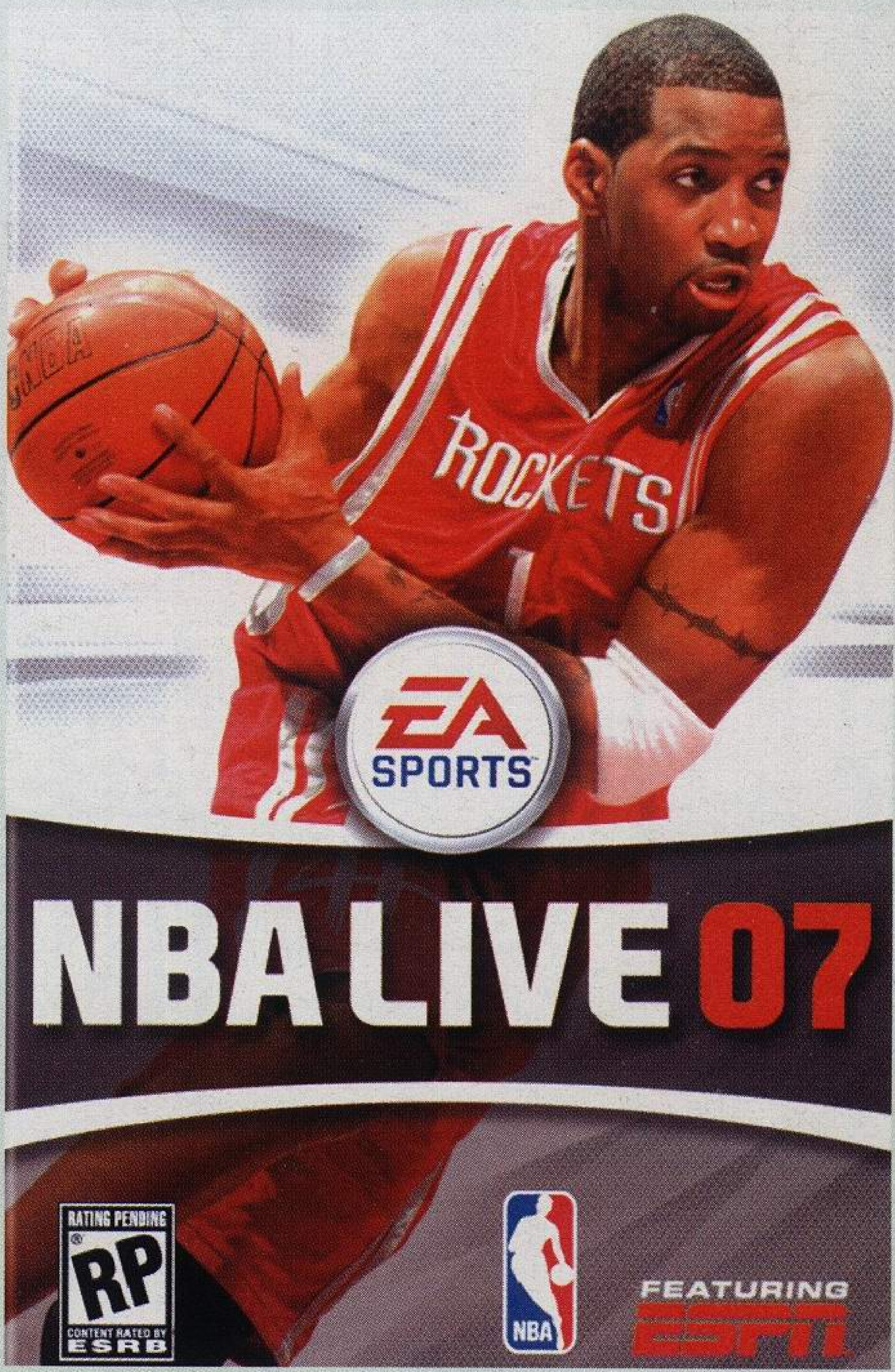
目前PSP上的《NBA Live》系列最新作品是《NBA Live08》。这一作没有什么太大的进化，只不过在球队中加入了一些国家队，比如中国队、阿根廷队、西班牙队等。但是在这些队伍上却没有体现出EA一贯的实名制。就拿中国队来举例，除了姚明、王治郅这些在NBA效力过的球员有“名”有“脸”之外，其他队员的名字对那些不熟悉篮球的玩家来说就像猜谜一样。而且这一作在游戏性上没有任何提升，除了球场的灯光效果有些进化之外说不上一点好处，这也是一部分篮球游戏玩家被《2K》系列抢走的原因。

《NBA2K》系列属于今年突然崛起的一个系列，该系列一经推出就以优良的手感赢得了玩家的心。随着这两年的发展，在实名制等问题上也是越做越好，现在玩家们一说到NBA游戏系列最先想到的《2K》系列的人一定不比《NBA Live》系列的人少。不过有一点非常大的遗憾，《2K》系列并没有掌机版本。不知道2K Sports到底为什么要“抛弃”PSP这个强大的平台。

最近SONY也参加到“篮球蛋糕”的争夺战中。连续推出了《NBA06》、《NBA07》，并在PSP上推出了《NBA08》。但是该系列的手感实在让人不敢恭维。去年游戏制作完后在美国进行宣传，并请来了科比进行现场试玩。但是科比发现自己在游戏中被本·华莱士一个漂亮的低手运球晃过……大家自己去想象吧。

东部联盟EAST
亚特兰大赛区 ：费城76人、纽约尼克斯、新泽西网、波士顿凯尔特人、多伦多猛龙
中部赛区 ：底特律活塞、印第安纳步行者、克利夫兰骑士、密尔沃基雄鹿、芝加哥公牛
东南部赛区 ：迈阿密热队、奥兰多魔术、华盛顿奇才、亚特兰大鹰队、夏洛特山猫

西部联盟WEST ：
西北赛区 ：明尼苏达森林狼、丹佛掘金、犹他爵士、波特兰开拓者、西雅图超音速
太平洋赛区：萨克拉门托国王、洛杉矶湖人、菲尼克斯太阳、金州勇士、洛杉矶快船
西南部赛区：胜安东尼奥马刺、休斯顿火箭、达拉斯小牛、孟菲斯灰熊、新奥尔良黄蜂




玩转NDS实用技巧大全
实力打造国内最强最全的NDS全方位使用技巧工具书！
NDS玩家必备的大宝典，年度特辑！
Nintendo DS
终极奥技
DS不止是玩游戏的！
还有更多其他功能！
各种自制软件使用！
所有功能方法！完全公开！
《掌机迷》编辑部　策划制作
超值定价：19.80元
各种软硬周边
NDS/NDSL
完全对应
全力打造NDS各种软件使用方法及技巧大全
NDS全版本主机介绍
硬件周边全收藏!!
为你购买主机和周边提供参考购买的最佳指南书
各种自制软件
使用全攻略!!
为NDS扩展更多更丰富的功能
各种流行烧录卡
一网打尽!!
无论是购买烧录还是使用本书都是最优秀的向导
总力整理特辑
游戏热门推荐
精心挑选从发售到现在200多款素质优秀的游戏，如果不知道玩什么就赶快来看看吧！
终极奥技
全国上市
热卖中
超值价 19.8元
DVD-ROM
NDS自制游戏软件满载
精选汉化游戏全面收录
最新热门NDS游戏集合
实用程序彻底一网打尽
准确发售日期请关注下期《电软》、《掌机迷》
全版本NDS详细使用方法、购机指南、各种周边介绍。热门烧录卡全面收录及各烧录卡软件的使用方法。媒体播放全教程教你如何使用NDS看电影、听音乐无线联机使用详解。WI-FI网络的架设和设定，无线联机方法及实例攻略。主流模拟器的使用方法。NDS上各种官方/自制软件的使用方法。热门游戏大盘点！NDS发售至今的200多部优秀作品盘点。
全面接受邮购
邮购请注明“NDS终极奥技”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部　邮编：100011
邮购电话：010-6442177 / 64472180　邮购免收邮资



良品的挑战

全新栏目“良品的挑战”再度奉上精彩内容！每期我们都将刊登掌机平台上值得挑战的游戏的你还不了解的心得及研究，都是小编辑及作者们的珍贵秘籍，篇篇精彩，值得收藏。同时本栏目也欢迎广大对游戏有自己独家心得的玩家投稿，快把你的游戏研究发给我们吧！

大众高尔夫携带版 2（PSP）
新超级马里奥兄弟（NDS）
超级马里奥 A2（GBA）
马里奥与路易 RPG 2×2（NDS）

文 /NdsBBS.COM：j7w、哪吒的青春、Shinden、威乐

大众高尔夫携带版2

SCE	SPG	2007.12.6
4980日元	1～16人	1.6MB

《大众高尔夫》系列一直以清新的画面、人物、音乐，真实的球场体验为卖点，但本作毕竟是一款电视游戏，同传统的高尔夫球比赛相比应该具有更多的趣味性，因此熟练掌握了击球技巧的朋友们不妨跟随我们下边的文字来一道研究下所有球场的捷径攻略，小鸟球、小鹰球，甚至“Hole in One”都将在邪道攻略前成为事实哦！当然朋友们也可以根据自己细心的观察获得更佳的击球路线，就让我们一起来摸索一番吧！



南アルプスC.C.

第一洞（标准杆4杆）：将光标瞄准球洞前的山坡上，尽量使用低轨迹弧线球将球以最大力量将球击出。运气好的话球会顺着山势向下滚动很长的距离！

第二洞（标准杆3杆）：本洞并无太大诀窍，关键在于球手自身的力量值，建议使用力量型选手进行打击。

第三洞（标准杆4杆）：初级选手可选择球洞前的山坡来进行球的反弹，但本关仍然是没有太大可能实现一杆进洞的。

第四洞(标准杆4杆)：第一杆以适当的力度将球打到靠近山坡右侧比较平缓的球道上，接下来同样需要利用果岭前的山坡，以低轨迹弧线球将球击出，并利用向下的地形使球进入果岭。

第五洞（标准杆5杆）：第一次击球相当关键，选择山坡比较高的地方使用右轨迹弧线球最大力量击出，运气好的话球能够顺山势滚动非常远的距离，小鸟球也将成为可能。

第六洞（标准杆4杆）：本洞地势比较平缓，也没有特别的捷径，按常规打法进行即可，在上果岭前需要注意地形影响。

第七洞（标准杆4杆）：本洞可以选择左方的小路顺势向前，但路线相对狭窄并且有厚草区遮蔽，建议还是以常规打法进行。

第九洞（标准杆4杆）：向左打进山坡上的球道区，注意把握好击球的力道，避免过于靠近第二个山坡，顺利击球上山后接下来能够以比较好操作的力量将球击向果岭。

第十洞（标准杆4杆）：调整视角到球洞前的山坡处，将球用左轨迹弧线球击出，顺利的话球能够顺着山坡向果岭移动，并且有可能完成一杆进洞。

第十一洞（标准杆4杆）：右边的山坡和小道能够很好地利用，将球向此处击出，顺势下滑的力度能够将球向果岭处送出很远。

第十三洞（标准杆5杆）：开球点左侧的山坡是很好的借力处，利用右轨迹弧线球能够将球远远地击出。

第十五洞（标准杆4杆）：果岭右方湖对面的树林处可以成为很好的落点，但进入长草区后会对下次击球造成困难，因此建议玩家们使用高级人物来完成捷径。

第十七洞（标准杆4杆）：靠近湖的右测区域有一片潮湿的草地，以这里为击球点能够很好地利用球向前的滑行力，但需注意风向以免球落入湖中。

第十八洞（标准杆5杆）：果岭前的山坡同样可以很好的利用，尽量使用左轨迹弧线球让球顺山势向左滚动。

なかがわパブリックゴルフ场

第一洞（标准杆4杆）：将球向湖边平台处击出，使用右轨迹弧线球能够避免球掉进湖中。

第三洞（标准杆3杆）：注意果岭左侧的长草区，如果能大力将球向此击出，运气好的话能够实现一杆进洞。

第四洞（标准杆4杆）：果岭左侧上方平台处有一小卡车，不能以过于强大的力量将球向此击出，使用右轨迹弧线球控制球向右侧移动。



邱智申	掌机可待成追忆，只是现在已惘然。
读者资料	男，17岁，广东省英德市长湖发电公司，513000



第五洞（标准杆5杆）：需要使用力量型角色实现捷径击打，将球向果岭前的下坡处击出，能够让球借力进入果岭。

第六洞（标准杆4杆）：果岭左侧有一小房子，其前方的平台可以成为很好的借力处，注意力度避免撞上房屋。

第八洞（标准杆4杆）：果岭左侧围拦下的下坡处可以成为很好的借力点，注意控制球避免击出围拦。

第九洞（标准杆5杆）：连接两球道的平台可以成为很好的落球点，但一定要保证球落下后的速度，不然球会落到连接的空隙处。

第十一洞(标准杆5杆)：需要借力的地方同样是防滑栏，以此为目标能够很好地借力击球。

第十二洞(标准杆4杆)：使用大力型选手将球向湖水处击出，在借助风力的情况下球可能以比较高的速度反弹出水面，但风险也是相当大的哦！

第十三洞（标准杆4杆）：同样瞄准湖水处，低轨迹的弧线球很可能借水的浮力弹出水面，惊险又刺激。

第十五洞（标准杆4杆）：将球向第二个球道的前方击出，球向下顺着坡度移动后若过快，很可能运行到场外。

第十六洞（标准杆4杆）：使用右轨迹弧线球向果岭上方的小平台击打，球落地后能够向右滑动非常远的距离。

第十八洞（标准杆5杆）：前方左侧被分隔开的小平台可以成为落点，但注意接下来的击球控制，否则很容易掉到河中。

红叶坂ゴルフクラブ

第八洞（标准杆4杆）：果岭前湖前端有很小的一块草地，这里可以成为常规球道以外最佳捷径，注意控制力道避免球落入湖中。

第十四洞（标准杆4杆）：常规球道虽然距离比较近，但是容易将球打入长草区，初期击球时可以将球控制在左方的小坡处，利用地势向前滚动后便于接下来的击球。

セントラルG.S.

第一洞（标准杆4杆）：球场正中央处有一建筑，其前方的石阶能够成为很好的借力点，但应注意周围的栏杆，击上后即判定出界。

第四洞（标准杆4杆）：本洞若出现侧方向的风即很难使用球场右侧的小路，利用小路可以直接将球打到果岭处。

第五洞（标准杆4杆）：湖中心的小船处可以成为借力点，在风向合适的情况下可以借助小船的弹力将球送到对岸。

第八洞（标准杆4杆）：球场正中间的平台可以成为借力的地点，将球从两张椅子中间打出后可以下落很远。

第九洞（标准杆5杆）：将球打到靠近球网处左下的区域，同样可以借力让球飘移。

第十二洞（标准杆4杆）：球场正中央小山处的房屋可以成为借力点，注意一定要把球打到靠近果岭方向的屋檐上。

第十八洞（标准杆5杆）：第一杆先选择好适当的位置完成击球，接下来就需要以非完全力量将球从网下打过，成功后甚至可能打出小鹰球。

オリーブコーストC.C.

第四洞（标准杆5杆）：球场左侧的小路可以成为非常好的借力点，本洞打出小鸟球的机会非常大。



第六洞（标准杆4杆）：海湾处突出的球道平台可以成为第一杆的落点，将球击上后下一杆将会变得非常容易。

第十洞（标准杆4杆）：将击球位置瞄准半圆形竞技场的前方，石台阶能够把球打过借助球场的球场。

第十一洞（标准杆5杆）：先

按常规进行第一杆，在接近果岭处的小坡使用左轨迹弧线球能够将球打到果岭上。

第十二洞（标准杆4杆）：在逆风小于3米的情况下可以直接将球打到对岸的球道上，如果大于3米则尽量不要使用这条捷径。

第十八洞（标准杆5杆）：使用低轨迹弧线球将球打到房子前端的平台上，如果球能滚出平台区域就能实现捷径打法。

みちのく峡C.C.

第一洞(标准杆4杆)：借助球场左侧公路的紧急停车处,将球打到该区域后让球往前移动。

第四洞（标准杆4杆）：球场左侧的小路是一条非常明显的捷径，但是一定要注意球前进的路途，避免碰到太多岩石的撞击。

第九洞（标准杆5杆）：球场左侧的石头台阶需要很好地利用，但是需要注意躲避护栏。

第十四洞（标准杆5杆）：正对前进方向的上坡背面有一连续的房顶，将球打上后可以很好的借力。

第十五洞(标准杆4杆)：注意球场右边的一条小径,从这里通过的话能够节省非常多的路程。

第十六洞（标准杆4杆）：对准球场左边的柏油公路，运用右轨迹弧线球将球击出，能够使球很准确地落到球道内。

第十八洞（标准杆5杆）：球场左边突出的沙坑前有一突出的地带，将球准确地击上这片区域才能实现捷径打法，注意控制好力度避免球落到沙坑中。

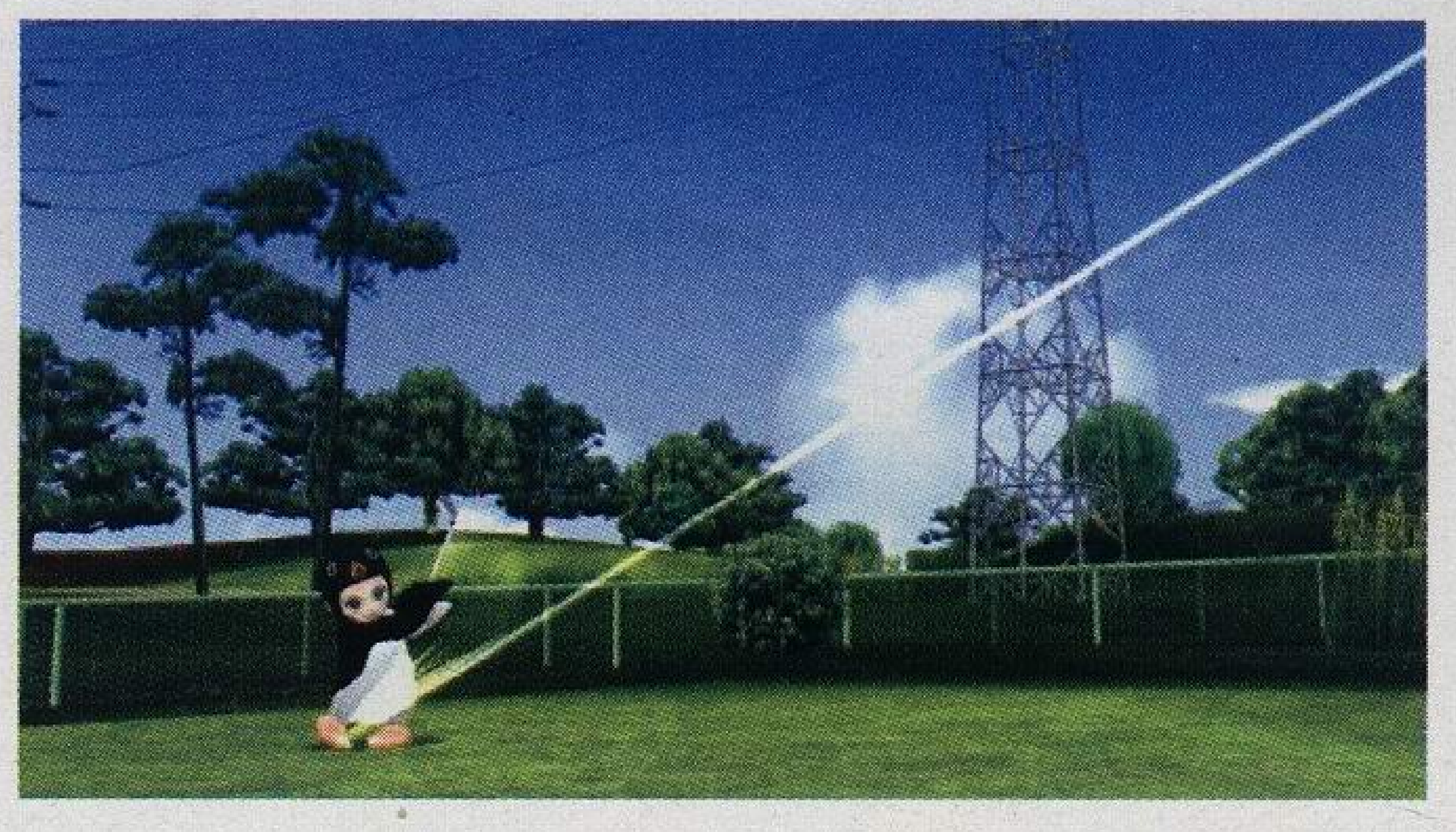


ガムランアイランドリゾート

第四洞（标准杆4杆）：球场右边的小路是一条不错的捷径，但如果使用初级人物的话通过会比较困难，很容易就会掉进沙坑。

第七洞（标准杆4杆）：球场左侧靠近河边的小路也是可以利用的捷径，尽量使用低轨迹弧线球击球避免球落入水中。

第九洞（标准杆5杆）：球场左边靠近海的



地方有一块草地，需要在开杆后将球打到这里，一定要用大力击打，否则球很可能掉进海中和沙坑里。

第十七洞（标准杆4杆）：球场正中间的建筑中庭是一个不错的借力点，但初级人物几乎无法将球打到房顶上。

第十八洞（标准杆5杆）：选择球场靠中间处的小路，将球打到这里后能够借力向前，注意一定要使用低轨迹弧线球。

エル・アンデスG.C.

第三洞（标准杆5杆）：一定要选择左边的球道，右边球道虽然能够很轻松的进入，但其中有许多伪装的陷阱，进入左边球道后第二杆击打会非常方便。

第四洞（标准杆4杆）：第一杆需要将球打上右侧的山顶，可以考虑使用高轨迹弧线球。

第八洞（标准杆4杆）：靠近果岭处的河上有一块大石头，用最大力量击打，借助其冲撞力可以将球送到离果岭非常近的地方。

第十洞（标准杆4杆）：初一看来似乎右边的球道更容易进行第二杆的击打，但大家应该选择左边的球道作为第一次击球的落点，将球打上后接下来的第二杆会更加容易。

第十六洞（标准杆4杆）：利用好球场左侧的小坡，但一定要注意隐藏的水渠。

ダイナパークG.C.

第一洞（标准杆4杆）：仔细观察地图能够发现球场右边一块很小的平台，这里可以作为第一杆的落地点，但力度的控制需要非常精确。

フォートレスヤードG.C.

第十六洞（标准杆4杆）：靠近果岭处的小树林中有一条穿越其中的小路，但球场限定区域非常狭窄，稍不小心就会出界。

第十八洞(标准杆5杆)：同样是利用球场左侧的小树林,将球送到这里后能够实现捷径击球。

林嘉勇	抽我吧！抽我吧！毫不犹豫毫不留情地抽我吧！我就是找抽！（某编：你越是找抽我偏不抽）
读者资料	493，？，广东珠海白莲路176号68栋202，519015

新超级马里奥兄弟

任天堂	ACT	2006.5.15
34.99美元	1～2人	128Mb

作为任天堂的看家游戏，《超级马里奥兄弟》自从FC版的三作后，再无正统的续集游戏。于是，在2006年5月25日，《新超级马里奥兄弟》在NDS隆重登场，作为该系列的再现。在游戏中总共有80个关卡，然而通过丰富的隐藏路线，玩家只需要19个关卡就能打败最终的boss骷髅库巴，救回可爱的碧奇公主。下面，就让我们在笔者的带领下重新回到这片神奇的大陆上，感受这款经典的游戏。

在这次挑战中，虽然要经历19个关卡，但由于要使用两次炮台跳关，以及进入蘑菇房拿特定道具，实际的关卡次数则是22次。



STAGE 1-1

本次挑战的第一个关卡，也是游戏的第一关，基本没有难度。

STAGE 1-2

一个地下关卡，难度也很低。由于游戏是作为系列的一个回顾作品，关卡设计中有不少是模仿系列的作品，在本关就是如此。关卡结束前，利用翘翘板和乌龟跳到最上方，就能来到隐藏路线，这样一来，不需要打1-3，就能直接进入1-小城堡。

STAGE 蘑菇房

在进入小城堡之前，有这样的一个红色蘑菇房，由于在下一关必须利用乌龟装才能进入炮台关，需要在这里得到一个龟壳储备起来，以方便下一关使用。

STAGE 1-小城堡

小城堡的难度开始加大，除了踩不死的骷髅乌龟外，那些不停移动的石块也很让人头疼。在关卡进行到一半左右时，会有一个可以发射的水管，从这里向上飞去，在其中部会有一道门，进入门，在右边的空缺处就会有隐藏路线。进入这个空缺，换上之前准备好的龟壳，利用其专有技能将挡路的砖块撞烂。之后就顺利地过关，开启第一世界的炮台关。

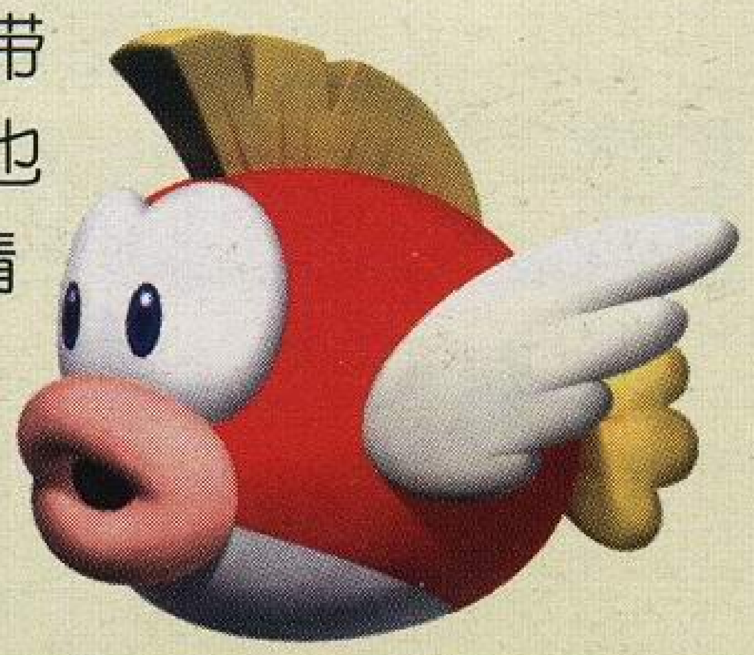
进入炮台关，可以直接跳关到第五世界。

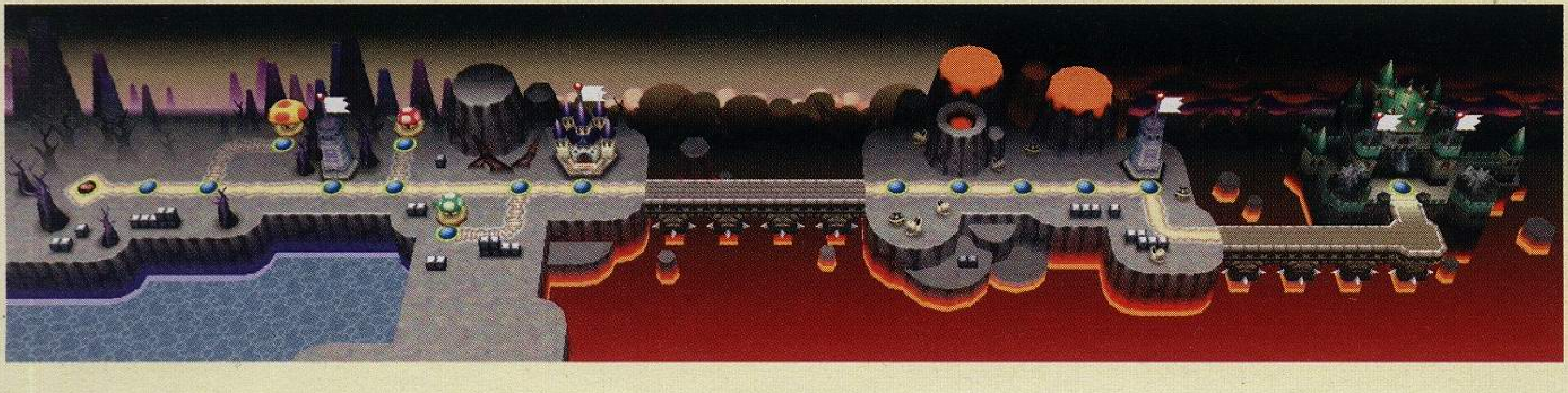
STAGE 5-1

第五世界被大雪覆盖着，本关就是雪地场景。部分路段会有大量积雪，在这些地方马里奥的跳跃能力会被降低很多，最好直接大跳过去，避免在里面周旋浪费时间。许多树上有积雪，在靠近时会掉下来，虽然不会对马里奥造成伤害，但会令其短暂时间无法移动，若这时旁边有怪物就会受到伤害，因此，应该尽量避免被积雪砸到。关卡中会出现不少扔雪球的怪物，扔出的雪球攻击距离很远，要小心对付。本关没有隐藏路线，迅速冲向终点即可。

STAGE 5-2

马里奥的冒险来到了地下。这一关出现了冰面，在冰面上的控制比较麻烦，会不停的滑动，多利用跳跃定位。带刺的乌龟无法踩死，也不受火球的攻击，看清它们的移动轨迹提前躲避即可。蝙蝠会在靠近时飞下来进行骚扰，应

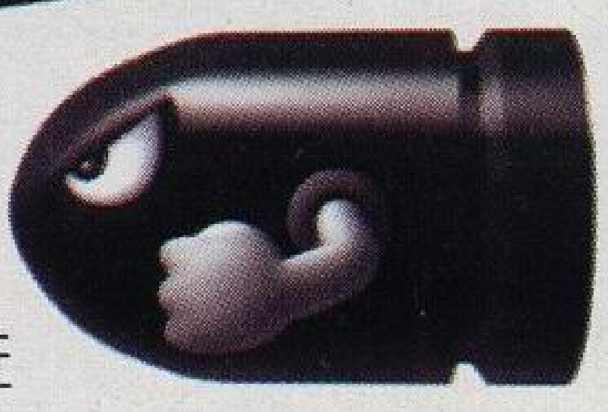




左建霖 今年零用钱充公了，想买PSP的希望泡汤了。T_T！呜呜……
读者资料 男，13岁，紫薇路二巷13号，528000



该先引诱再前进。在关卡进行到三分之二时，会在高处发现一个有食人花的水管，这个水管便是本关的隐藏路线。通过这个管道可以开启大地图的水管，进入后可以直接通往5–3关。



STAGE 5–3

本关的前半段可以说相当轻松，因为有大量的倾斜路面，马里奥直接蹲着滑行前进。后半段会出现有尖鼻子的大蜗牛，用火球和跳踩都无法打死它们，只有用龟壳进攻，或者将其踩到深渊下，再往后就到了过关点了。

STAGE 5–鬼屋

本次流程中唯一的鬼屋关，不过难度也一般。关卡中会出现一种拳击怪，能够打坏石头，一些地方也需要借助它们的“帮助”继续闯关。

本关的隐藏路线在上方的大楼梯处，在左边会发现三个砖块，站在上面跳起，可以撞出三个隐藏的问号砖，再蹲着站在中间的问号砖向上顶，就会出现一条藤蔓，攀上，待那只拳击怪打通了路后，进入那扇门。在自动梯的帮助下，来到最上方，进门后过关，就能开启炮台关。

进入炮台关，可以直接跳关到第八世界。

STAGE 8–1

经过了区区7个小关，我们的马里奥就来到了最后一个世界。8–1作为最后世界的第一个关卡，难度中规中矩。与系列相同，在本关开始就出现了炮台，冷不防的一发炮弹可是经常会夺走马里奥的一条生命。天上会有成群的乌鸦，会不时的俯冲攻击马里奥，也比较让人讨厌。后半段开始，地面会出现一种怪物，需要踩两次方可击毙。在最后旗杆前，会有一个巨大的炮台，能够发射很大的炮弹，不过只要踩一下就能打掉。

STAGE 8–2

本关是地下水关，由多个场景组成，需要经常借助机关使水位上涨，以此向下一个场景走去。本关需要注意的敌人是水蚂蚱，它们在水面活动，移动速度快，还会扔出水雷攻击马里奥。在第二个场景会有不少木桶浮在水面上，这些木桶不能承受长时间的重量，因此马里奥在通过时应尽量快速跳过这些木桶，避免受到水面那些敌人的攻击。关卡的路线比较单一，不需要太花费精力就能快速过关。

STAGE 8–小城堡1

相信玩过本作的玩家都知道，最后世界有两个小城堡，因此方便区分，本关用“小城堡1”表示。这一关的针刺地形很多，又有不少移动的平台，所以在移动时要多加小心，不要急于跑路，冷静下来慢慢等待合适的机会。关底小库巴boss，直接跳踩无法攻击，等它扔出龟壳后，用龟壳进行攻击，再用空中的坐下攻击，两次结束战斗。

STAGE 8–3

这次挑战中遇到的第一个水底卡，马里奥在地面的控制相当灵活，但在水里，移动就变得非常麻烦。开始先一直向上游，旁边的敌人可以不予理会，而对于那种移动缓慢的鳗鱼就只有找空隙再通过了。之后的横向路程，也会出现不少的敌人，并且后面还有一只大鱼追赶着。这里要好好利用水管喷出的气流前进，只要游到最后，从水管来到地面，就顺利过关了。

STAGE 8–4

与8–1类似的场景，一路上会有不少蜘蛛从天而降，很是烦人，经常会不小心碰到死命。如果对操作有信心，就直接冲吧，否则还是慢慢前进为好。在关卡后半段会有不少移动平台，前进时要多加注意。

STAGE 8–城堡

这个城堡关里有不少可移动的平台，并且有可顶的机关选择平台的位置。基本上，选位置不会对攻关造成太大的问题，只是影响大金币的入手方式。顺便一提，在本次挑战中，并没有提及金币的获得方式，由于这次挑战是速通，所以只介绍关卡的一些要点，并没有指出

韩扬	若我要能学会复制魔法，我就开一家伪·Sony公司造PSP。（某编：山寨机当道的日子不远了么）
读者资料	男，15岁，兰州市城关区渭源路351号，730000

这些。经过了关卡中部的存档点后，会出现可旋转的平台。注意三角形平台在旋转时是不能站上的，要及时通过这里，后面的矩形平台则没有这样的问题。最后的boss骷髅库巴，其攻击方式虽然复杂，但只要加速大跳便可轻松来到后方的机关处，踩下机关宣告boss的失败。胜利之后，小库巴又开启了后面的路线，带着碧奇公主跑进了小城堡2。

STAGE 8-5

从这关开始，场景又会发生变化。之前只有些许恐怖气氛，到这一关又加上了岩浆地形，稍不注意掉落岩浆就会瞬间毙命。关卡中除了会左右摇摆的平台外，还出现掉落式的平台，只允许马里奥在上面停留一小会时间。本关建议快速地冲向终点，这才是正确的对付方法。

STAGE 8-6

本关是少见的向上进行的关卡，在下面会有岩浆一直向上移动，因此要迅速找路前进。注意屏幕左右是相通的，所以要结合两边的情况，找准路线前进。途中会出现《马里奥兄弟》中的地势，不能直接穿过，要在缺口处上去，旁边的刺猬也要多加注意，当然如果能发火球就轻松不少了。

STAGE 8-7



这一关的地形比较简单，但路上会有许多乌龟，给前进带来不少的麻烦。途中更会出现几种强力乌龟——扔火球的，扔回旋镖的，扔铁锤的，并且扔铁锤的乌龟还能震地，会对马里奥造成短时间的硬直。如果是火焰马里奥，则完全不用担心这些敌人，都可以发火球将其击倒。来到最末处进入水管，会被弹飞到关卡前，这时就可以顺利的过关了。



STAGE 8-8

关卡的背景全是火山，会不断地喷出岩浆石。被这些岩浆石砸到可会受到伤害，小心躲避。本关只有一种敌人，就是炸弹，这些炸弹不能用火球攻击，否则会引燃它们，并且会到处乱跑，造成更大的麻烦。最好的办法就是不理它们，当然在必要的时刻用踩的可以立刻消灭掉。由于后半段的路全是由石头组成，高处落下的岩浆石会砸坏它们，因此到了后半段就快速冲吧，冲到终点过关。



STAGE 8-小城堡2

小城堡2是很有难度的一个关卡，大部分路程都必须借着自动平台的定向移动前进。自动平台从马里奥站上去就开始运转，因此，必须时刻注意它的走向，尽量走在前面。需要注意的是，最后一段它是直线向上移动，所以必须要在它移动时就马上站在第一块位置上，否则后面跳不上去就会掉下去死掉。Boss小库巴与之前的基本没有变化，这里略过。

STAGE 8-最终城堡

最终城堡只有一条路线，相信玩过本作的玩家一定不会对这一关陌生吧。在这里，请允许笔者省略本关的攻关方式，让玩家自己来挑战这一关。

至此，本次挑战圆满结束。相信在读过本篇文章后，玩家们即使是第一次接触这个游戏，也能做到快速通关吧。《新超级马里奥兄弟》作为任天堂在DS上的复刻版原创游戏，其品质绝对是一级棒的。赶快打开DS，再次挑战这款经典的游戏吧。

钱志林	好无聊，网游没时间玩，谁能把我个PSP啊- -Ⅲ。
读者资料	男，18岁，江苏省常州市横林镇横林高中高二(11)班，213101

超级马里奥A2

任天堂	ACT	2001.12.14
4800日元	1人	16Mb

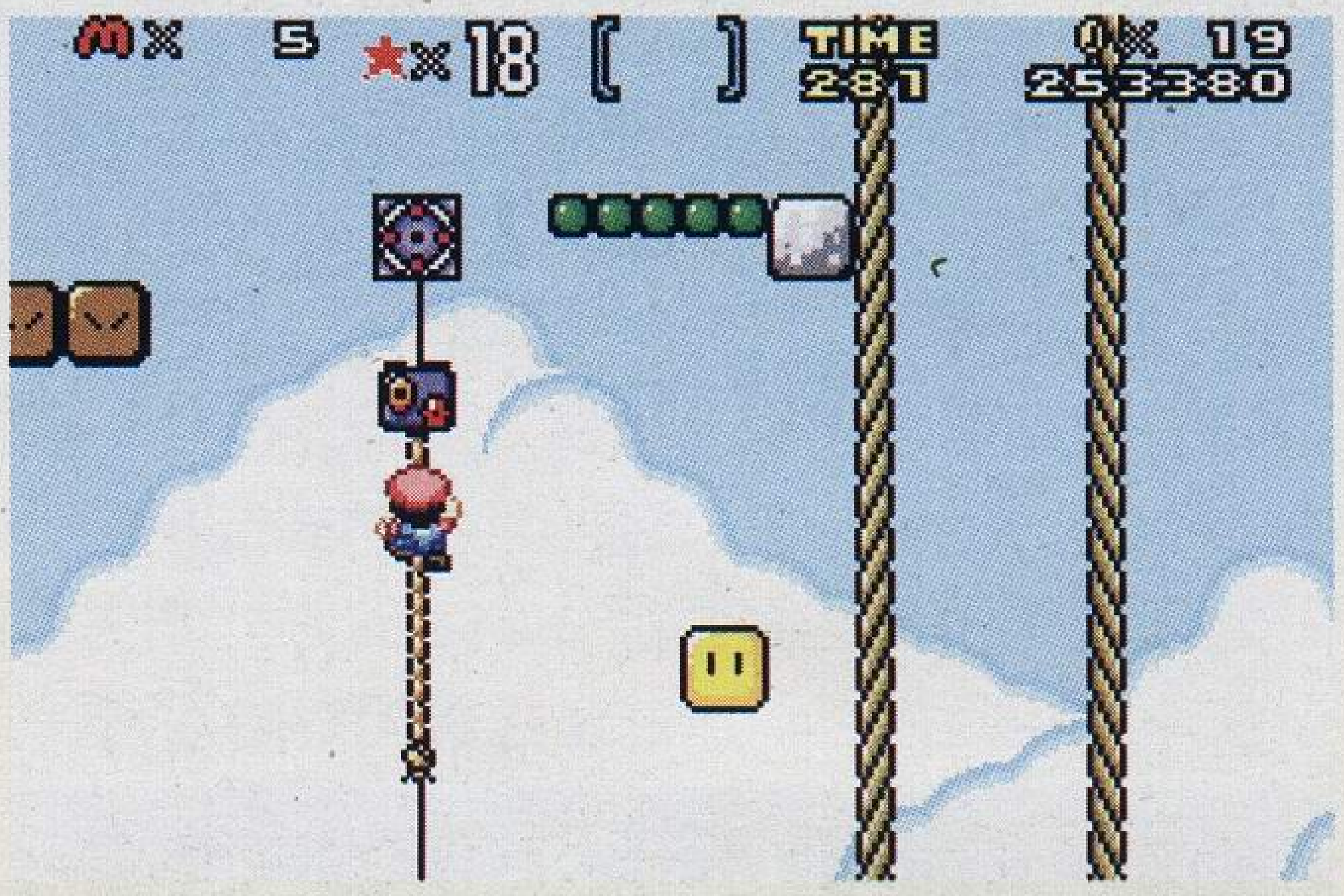
《超级马里奥A2》是任天堂在GBA上的复刻作品第二弹，本作来自SFC首发软件之一的《超级马里奥世界》。本作的最初口碑并不十分优秀，当时的《FAMI通》给出的评价仅为32分，但随着完全通关人数的不断上升，赞美逐渐压倒了非议。在当时，该作堪称2D横版ACT游戏的典范，借助SFC的硬件机能提升使得画面表现力、操作手感、游戏方式等各方面都得到大幅度进化。《超级马里奥世界》的日本本土最终出货量突破了355万份，成功地完成了任天堂从FC向SFC过渡的艰巨使命。在海外市场，《超级马里奥世界》同样起到了力挽狂澜的巨大作用。这部作品的全球销量累积突破了两千万，也是任天堂的一部经典名作。

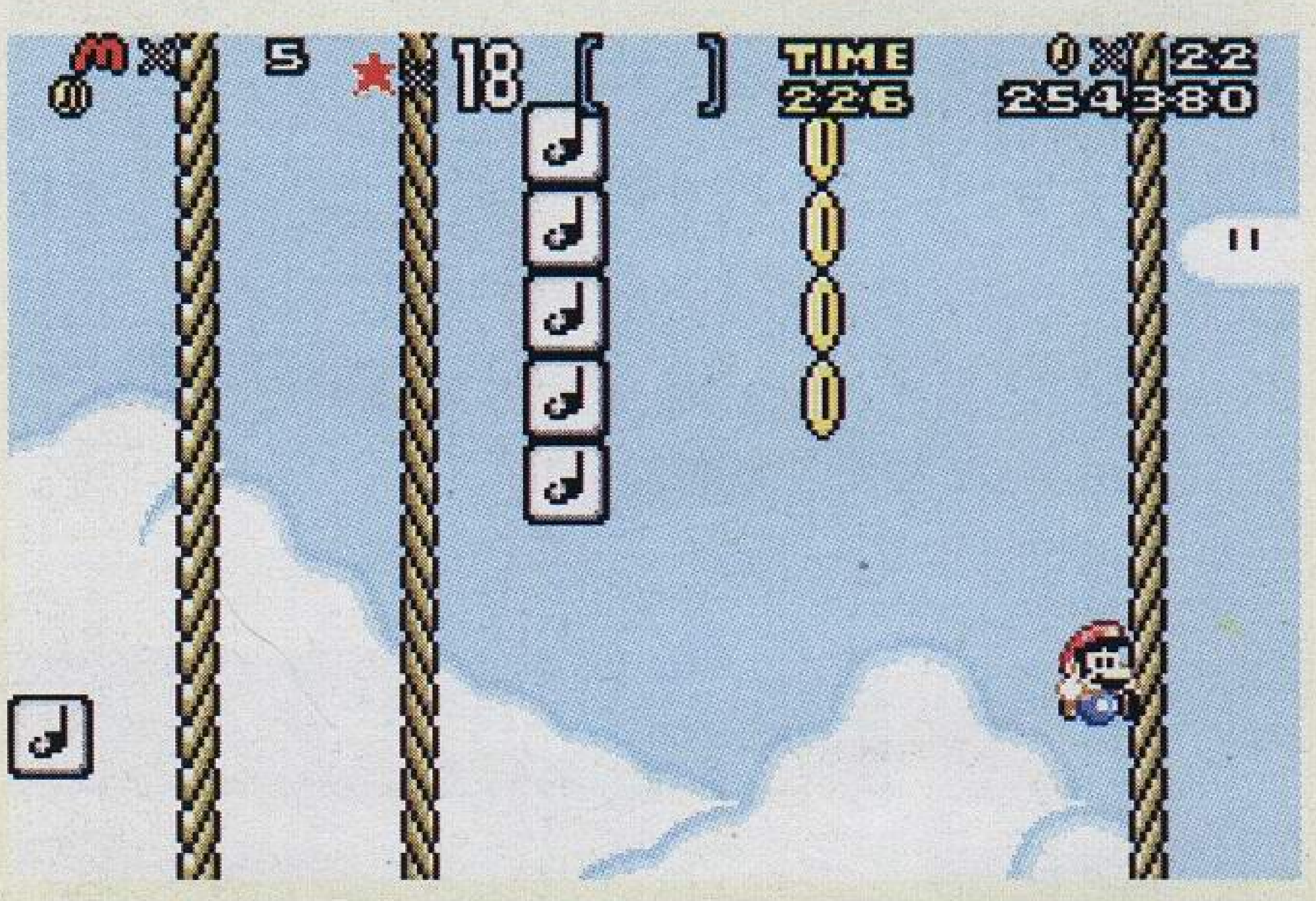
由于GBA的机能与SFC不相上下，因此，这款《超级马里奥A2》复刻得十分优秀。比起原作来，游戏的手感丝毫没有变化。除了在游戏中加入了可联机的《马里奥兄弟》游戏外，还可以随时切换马里奥与路易作为游戏的主角。在游戏中，马里奥的能力相当平均，而路易更擅长跳跃，他的跳跃高度大大超过了马里奥，并且在落地时还有滞空时间，然而控制起来也显得更需要技术。

在本次挑战中，我们的目标是无伤通过游戏里的八个星星关。星星关是本作中难度最高的关卡，不仅包括了陆地、海洋、空中等多数场景外，敌人也非常难缠，并且没有中途的存档点。更为夸张的是，这八个星星关必须通过星星大陆第五关的隐藏路线才会开启，而星星大陆也分布了难度不一的五个关卡，每一关必须走隐藏路线才会将这五关的路线全部连通。可以说，这八个星星关是本作设计得最为经典的关卡，因此，笔者也拾起本作，为大家奉上这篇经典游戏的挑战。

STAGE 1

本关是星星关的第一关，难度方面一般，主要是考验跳跃的能力。第一个场景要利用一切方法跳到右边去，在中途会有移动梯和藤蔓用，而最麻烦的在弹簧音符那里，必须小心的控制角色，否则就会掉下去重头来过。跳到右边后，靠着最右边落下来，不会碰到那些飞行乌龟，落到最下面就直接进水管来到第二场景。第二场景一出来会有两个蓝色“P”和一个灰色“P”，踩下其中一个蓝色“P”，抱着灰色“P”向右边走。在等待攻击那些扔铁锤的敌人时，可以将灰色“P”踩下，后面坐在云彩中的敌人就会扔出银币而不是刺猬怪了，接下来就直奔终点过关。





STAGE 2

这一关的难度徒然增加，因为本关大部分需要气球状态飞行。在此状态下，马里奥会一直处于向上飘行状态，控制难度非常大。关卡开始先要跳过几个橄榄球人，地形复杂，稍不注意就会掉下深渊。在第一个气球处，需要先踩下“P”，再利用下面的弹簧顶出气球，然后跳到空中得到。在向右边飘行时，要注意躲避飞行乌龟，还有食人花怪吐出的

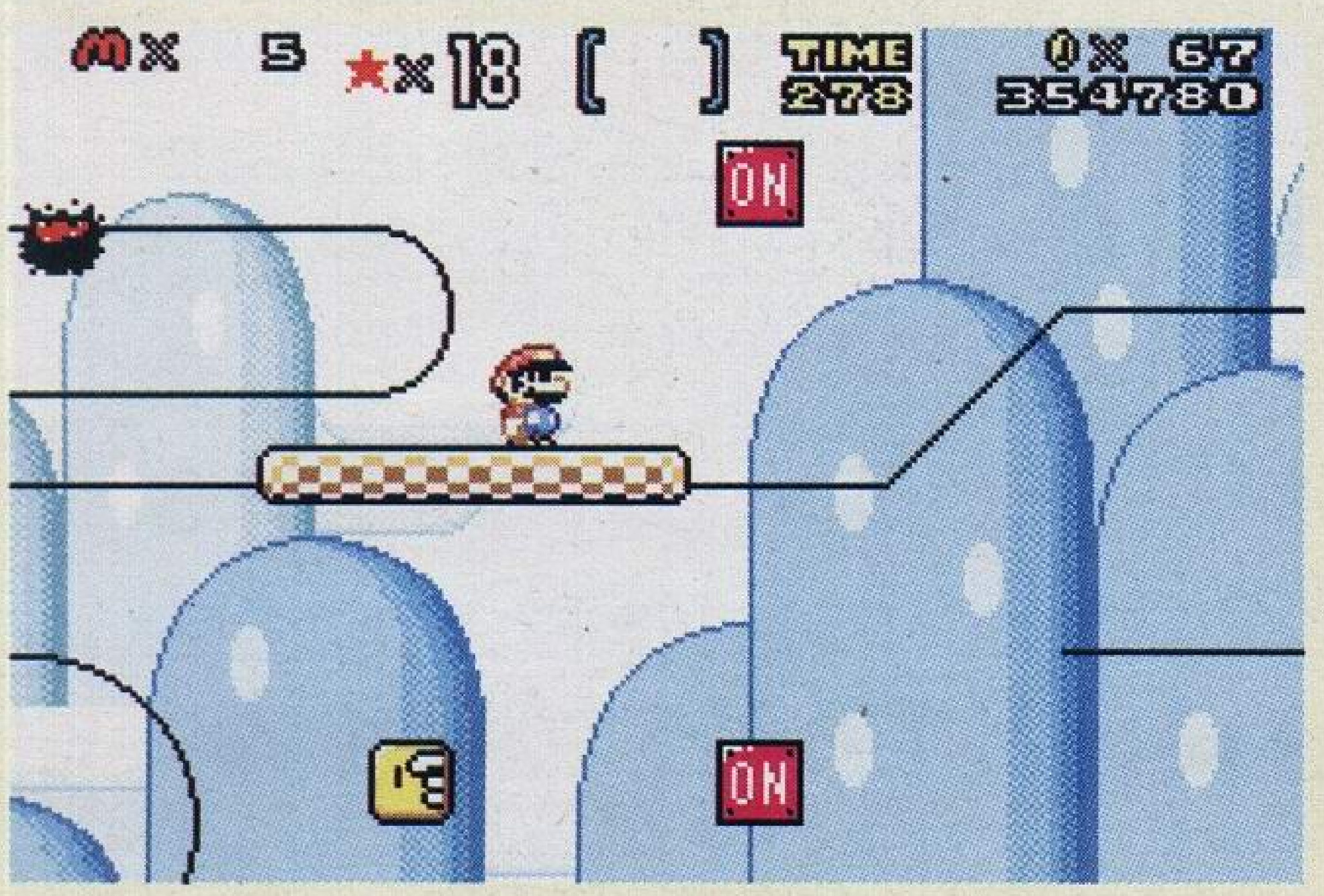


米玉茹 我爱游戏！我爱游戏！我是超级MM游戏饭！
读者资料 女，22岁，辽宁省朝阳市青山街（双塔区）新华大药房，122000

子弹。第二个气球顶出时，可以先跟着飘一段时间，待时间快到时再吃亦可。后面就会发现扔橄榄球的敌人，这些球被丢出时是呈抛物线下落，要看清下落的轨迹，避免碰到死亡。第三个气球在靠下的问号砖，除了小心橄榄球外，还要注意食人花怪。得到第三个气球后，离终点也就不远了。

STAGE 3

第三个星星关，前半段由自动平台组成，在自动平台移动时，会有不少的开关选择平台的移动路线。经研究，发现一条路线难度比较低，即：ON→ON→OFF→ON，也就是说，顶下遇到的第三个开关，再顶一下第四个开关。之后会来到黄色水管处，进入后会得到耀西。而在后半段，由于有一块问号砖可以顶出耀西专用的翅膀，使过关变得非常容易。当然，我们也可以不选择骑耀西，走后面的爬梯。这些自动爬梯的附近，分布了许多怪物，注意它们的移动轨迹，小心躲避即可，最后就会来到关底旗帜处，顺利过关。





STAGE 4

这一关的地面是冰面，使得马里奥的移动更加困难。开始就会出现一个彩色龟壳，跳过去就行了。后面的一些U形地形，会出现不少龟壳被踢下来的情况，向前跑躲起来方便，跳起





的话还有可能被打到。之后会看到一个蓝色“P”，可以使金币与砖块切换，不过目前先不要踩下，抱着继续前进，在看到黄色水管后再踩下。之后的路线会出现大量的飞鱼，而上面的问号砖会出一个无敌星星，因此有必要在拿到后开始向后冲刺。在跳上水管时要万分小心，因为是冰面，难以控制马里奥停止，因此要提前减速。之后在空中只有一块冰砖供落脚，也要十分小心。再继续向后走，就到关底了。

STAGE 5

本关的难度比起上一关来要简单不少，普通的地面使得马里奥可以大显身手。前半段很容易，只有一些普通的乌龟和仙人掌怪。来到后半段，会出现仙人掌怪和食人花怪的搭配组合，由于食人花怪会不断的吐出子弹，这些子弹和缓慢移动的仙人掌怪会严重阻碍马里奥的



马勇 这是我寄的第十五张回函，连边角都没上过……（某编：同学，你今回圆满了）
读者资料 男，15岁，四川省泸县二中，646106



前进。建议通过方法为，在仙人掌怪吐出的子弹落下时，利用旋转跳通过，因为旋转跳不会怕这些敌人，后面也可以用到这一招。在接近关底时，会有两个橄榄球敌人和仙人掌怪同时出现。这里比较麻烦的是不停扔出的橄榄球，每轮五个，并且两个敌人的丢出频率不同。这里的通过方法为，利用旋转跳，以左边的仙人掌怪为踩点，跳到空中后落在第一个橄榄球敌人头上，再跳到第二个橄榄球敌人头上，就顺利地走到终点了。

STAGE 6

本关是有水流的关卡，水流会根据时间涨潮和落潮。敌人主要以鱼和扔铁锤怪为主，特别是扔铁锤的敌人，左右不时的扔出铁锤，令马里奥的行动显得非常困难。在落潮时，那些鱼便失去攻击力，一碰就解决掉它们。部分地面是深渊或陷阱，因此在前进时要多加注意地形。在中期会有一些乌龟出现，可以抱着龟壳，使马里奥在游泳时变得更快。游到最后，通过移动平台进入水管，就顺利过关了。



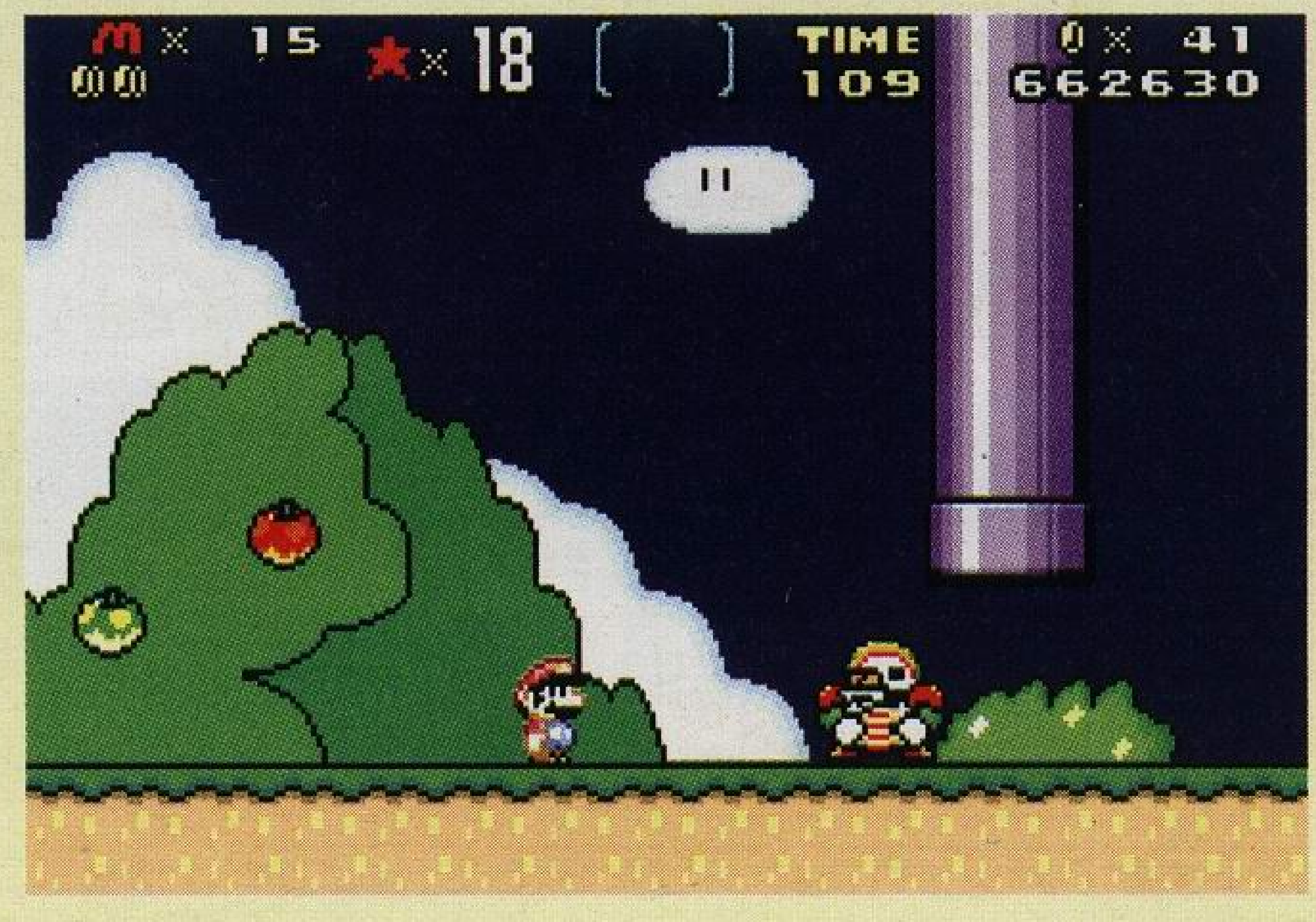
STAGE 7

这一关场景变为森林，敌人方面同样有上一关出现的扔铁锤怪，还有毛毛虫和火焰怪。火焰怪会一直不停地制造火种，一旦碰到就会死亡，要小心对付。在后半段，会出现不少的炮台，特别是好几个在一起的时候，一定要注意炮台发射炮弹的顺序。在红色的高水管处，还需要利用炮弹跳上去。之后还会出现炮台、毛毛虫、火焰怪和扔铁锤敌人同场的局面，在这里不能犹豫太久，果断地利用毛毛虫作为踩点，跳跃打掉扔铁锤的敌人，再跳到移动平台处。之后再向前走一段就到达关底了。



STAGE 8

不愧是难度最高的一关，除了限制时间少外，敌人也强化了不少。一开始，马里奥的头顶就有地震怪，会发出燃烧弹，所以开始就要尽快向前冲。跳过去后，又会发现一个地震怪，可以用一旁的乌龟壳打掉它，然后再利用黄色乌龟跳上去。过来后，会遇到两个乌龟，先消灭一只乌龟，再拿到另一只乌龟的壳，带上，冲到前面去，利用这个龟壳消灭前面的地震怪，并穿过转动的黄色砖块。到了后半段，难度就降低了不少，来到那个橄榄球怪处，最好先踩死，再继续向前走。这里开始会出现不少飞行的敌人，在跳跃时要多加小心。由于时间短缺，应该向前冲了。冲到接近关底时，会看到用金币堆出的“YOU ARE A SUPER PLAYER !!”。相信大部分玩家看到这句话时，都会感到无限的自豪吧。



赵雷 我居然对我班主任说：“不叫我玩游戏，不可能！”（估计我当时是疯子，当然这不是气话，我和老班关系很好。）
读者资料 男，16岁，云南省大理市下关南环路31号西电住宿区76栋一单元202号，671000

马里奥与路易RPG 2×2

任天堂	RPG	2005.11.28
34.82美元	1人	128Mb

《马里奥与路易RPG 2×2》作为任天堂招牌明星“马里奥”的衍生作品，是一款极其优秀的正统RPG。游戏中特别强调的是动作，无论战斗、解谜等都需要大量的考验玩家的反应能力。游戏中的所遇到的怪物战斗是可见式，加上大部分战斗主要依靠兄弟道具为主，因此，本次带来的研究，就是以最少战斗次数为条件的通关实录。即通过非剧情战斗全部逃跑以达成这一条件。需要特别指出的是，由于获得经验极低，游戏前期的战斗还允许犯些小错误，进行到中期后受到攻击基本一击毙命，所以战斗中必须尽量躲开全部攻击，减少复活的回合。



在进行本次极限通关前，需要熟知以下几个要点：

一、熟悉游戏流程，基本操作。

二、尽量熟悉“pocket chomp”、“Trampoline”、“copy flower”这三类兄弟道具的使用技巧，增加其使用时间，越多对战斗越有利。

三、关于升级的自由加点，以加“power”为主，“speed”及“HP”也可适当加些，baby兄弟俩全加“power”。

四、“bean”的收集，一定要收集到90颗，以换取兄弟道具使用无限的饰物。

五、平时的流程中，应当买至少2个帮助逃跑的饰物，减少战斗逃跑丢失的金币。

六、由于等级低，经常容易战斗不能，尽量多购入复活道具。

游戏开始的第一场战斗是与小库巴的战斗。这次战斗属于教学，在四个回合后就会自动结束，并且没有经验值获得，根本是一场无所谓的战斗。一番剧情过后，时间又到了现在，依靠博士发明的时间机器，碧奇公主返回过去旅行，返回时却发现机器中走出来的是一只绿色的怪物，马里奥与路易也挺身而出，阻止怪物的入侵。这个boss的攻击方式只有旋转攻击，并且速度较慢，我们的马里奥与路易只需要在其旋转时跳起，便能躲开它的攻击，还能对其造成伤害。该boss的HP不多，几回合后就能战胜它。

之后进入森林迷宫中，一串的解谜后进入了工厂内部，这时马里奥与路易被一部奇怪的机器吸住了头，无法动弹。在一旁，被外星人控制的两只乌龟出现在小马里奥与小路易的面前。接受了两把铁锤的小马里奥与小路易依靠智慧，解救了被困的两人，随后四人再度联手进行冒险。注意从这里开始，就要收集场景中的豆子，越多越好。进入工厂内部，会发现一只巨大的毛毛虫。这只毛毛虫受到了外星人的控制，吸收森林的资源供应外星人的飞船。这时，小马里奥举起铁锤，奋力地砸向能量罐。这一举动激怒了毛毛虫，它立刻扑向了大家。这个毛毛虫boss的打法，相信不少玩家已经非常清楚，需要注意的是，在攻击一旁的杂兵时，只能用单一目标的道具进攻，切忌用群体攻击的道具。boss的攻击躲避方法也不难，不过由于角色等级很低，应尽量避免受到伤害。

打败了毛毛虫，众人获得了第二块Cobalt Star碎片，然而前来的小库巴将这两块碎片都抢走了，没有办法，大家只有回去找博士求救。博士指引了路线，大家来到了过去的耀西岛。询问巫师，得知小库巴在山顶，大家连忙冲向山顶，找到了小库巴。一些剧情之后，小库巴让巫师阻止大家，自己先提前跑掉了。赶跑了巫师，大家找到了小库巴。走投无路的小库巴把两块碎片吃下肚子去了，大家正思考对策时，之前遇到的恐龙受到了外星飞船的刺激，变得异常巨大。它用舌头把包括小库巴在内的所有



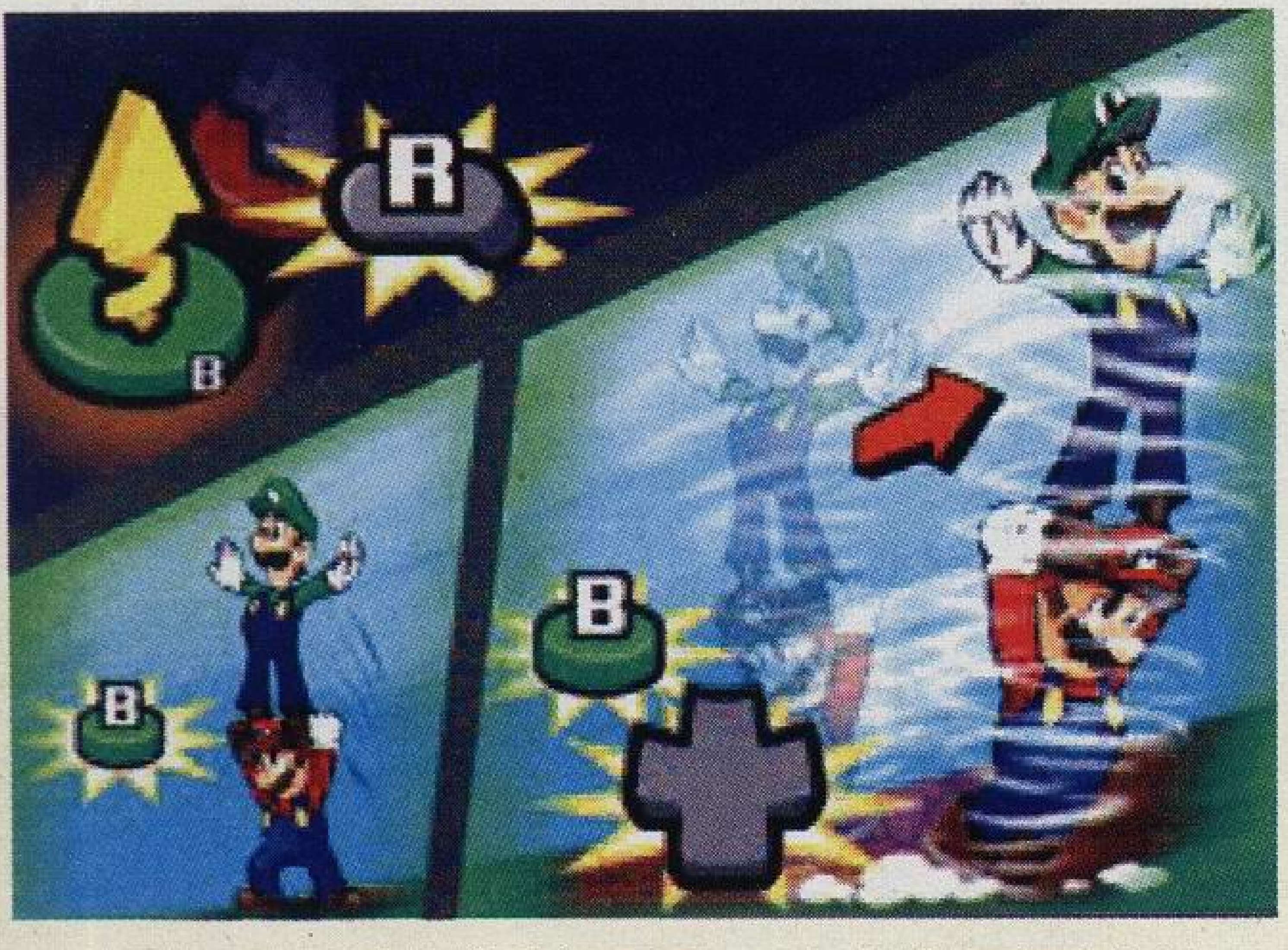
良品的挑战

PSP

马里奥与路易RPG 2×2

人都吞下了肚子里。

来到恐龙的肚子里，发现一群耀西正在推饼干，推下饼干就能打开后面的路。大家也为了找到出路，前去解救其他的耀西。这里的几个房间谜题并不难，战斗方面，由于有不少兄弟道具，因此也不详细说明。来到了最后的出口处，大家发现了一只怪兽，它能把耀西变成蛋。看来要救出耀西们，并且逃离这里，只有战胜它才可。打法方面不用太多的说明，按照平时的打法便可。只是，由于大家的等级很低，在打蛋的时候会相当浪费时间，因此这场战斗会持续很长的时间。不过，由于这个boss的攻击方式少，只要认真起来，躲开是很容易的。



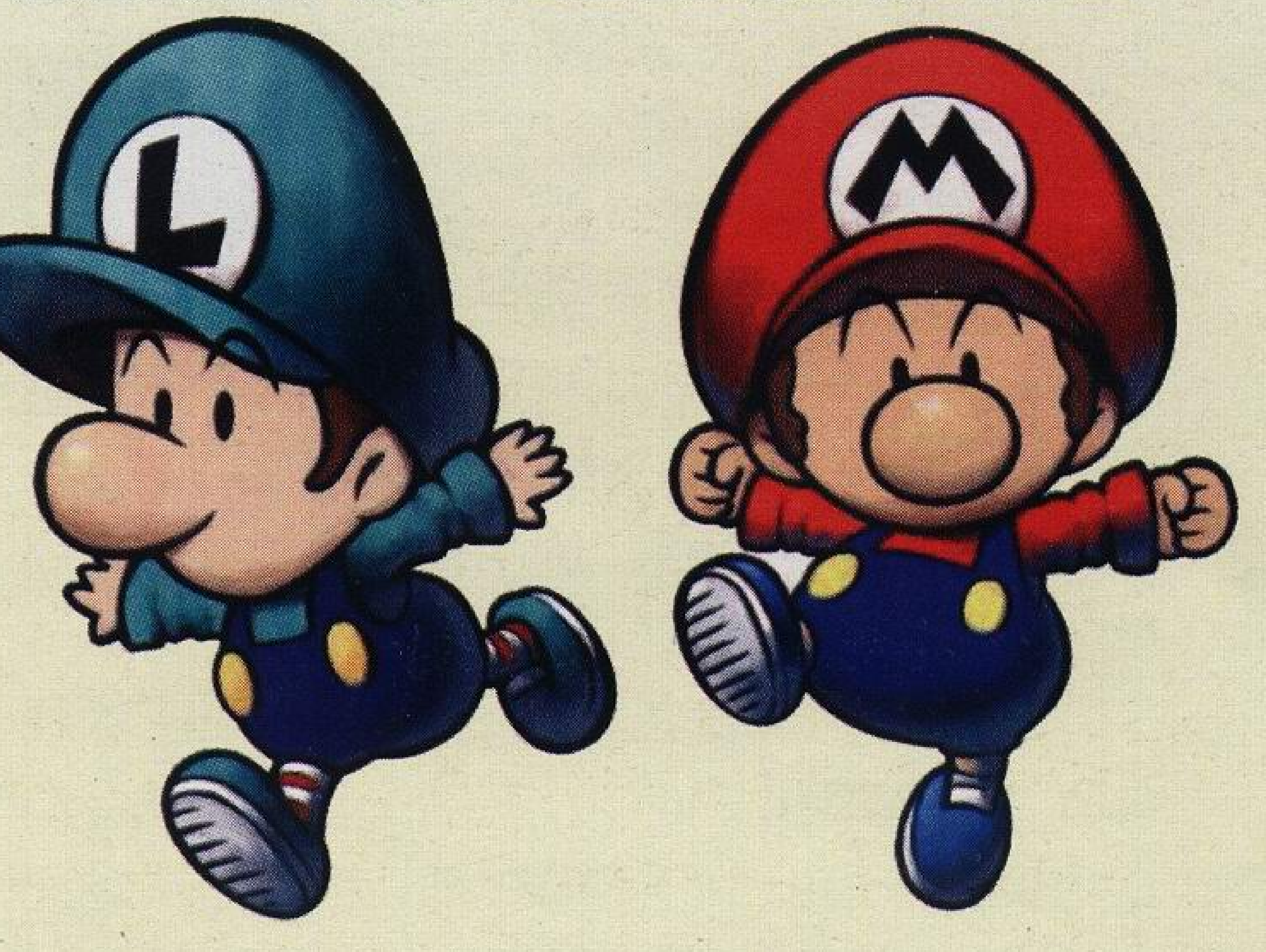
离开了恐龙的肚子后，大家拿回了碎片，回到了现代蘑菇王国。在一段剧情后，马里奥兄弟学会了最后的一组动作技能，利用这一技能可以进入地下水管，找到可换取强力饰物的红衣人，接下来的冒险，就要以找豆子为主了。

利用新的动作技能，来到沙漠。这里的敌人更加强了，稍不注意进入战斗，受到一次伤害就有可能出现战斗不能，要多加小心。这里的目标是潜入外星人的基地，大家在记者的帮助下，顺利潜入基地，并且发现了被困的碧奇公主，大家急忙展开解救工作，却被外星人的女王困住了。其中一个拿着棒棒糖的外星人作为大家的敌人出现了。这个外星人boss的攻击力很高，受到一次伤害便极有可能造成战斗不能，因此要好好躲避它的攻击。它的攻击方式不多，选择目标则是依靠群众的投票，在躲避时要注意上屏出现的牌子。到了这里会得到pocket chomp，这个道具有不错的攻击力，多利用它来打败boss吧。

经过数回合的战斗，大家战胜了这个boss，却不小心中了外星人女王的陷阱，落到了基地底部。门口处会有个商店，可以更新一下大家的装备。来到了最深处，大家会遇到吃掉碧奇公主的食人花，没有悬念的与它宣战。胜利后拿到了第三个碎片，大家回到了王国，却发现碧奇公主被库巴带走了，只好跟着来到了火山。在路途中利用学会的新动作技能冒险，一路来到了火山顶。在灭掉了火后，大家发现了两个巨石怪，看来战斗不可避免。巨石怪boss的攻击方式比较单一，分身前他会吐出石头滚向我们，这时只要用铁锤砸坏就行了，还能得到不少兄弟道具；分身后出现了四个小石头，其中有两个牙齿相同的小石头，之一就是其本体了。当其生命值降到一定程度时，它会使地面产生冲击波来攻击大家，这时看准时机跳跃躲避即可。由于boss的防御力很高，因此战斗时间很漫长，但难度不高，小心应付即可。

乘坐石头怪降到火山内部，会遇到不少谜题，其中还有可以得到豆子的mini游戏。这个游戏如果敲出了三个星星，就会奖励一颗豆子，因此，有必要尽量多地拿到豆子。走到火山的最下面，会发现库巴与小库巴的boss组合。战斗开始时，我方只能攻击库巴，小库巴有一招可以将库巴作为武器攻击大家，这时用铁锤将库巴敲走，就可以攻击到小库巴了。由于小库巴会恢复技能，因此有必要优先击杀。打败了小库巴后，库巴的攻击力会提高，因此要更加小心对付。由于之前的迷宫中会得到不少copy flower，判断和反应越好，这一道具的攻击效果就越高。

战斗结束后，火山突然喷发，大小库巴被送到了高空。库巴掉了下来，进入时空洞；而小库巴掉在了外星飞船的上面。那架外星飞船落到山脚，在山脚处开了一个洞，将碧奇公主吸走了，这时大家也跟着被吸进了飞船里。飞船里大家发现了碧奇公主，然而这只是一个全息影像。一段剧情后，大家离开了飞船，掉在了蘑菇村废墟。废墟门口出售更好的装备以及全



李弘远 新学期开始了，我也没什么可说的。祝同学们考好点，让父母买机，祝初、高三的哥哥姐姐们考好！
读者资料 男，14岁，天津市大港油田第二中学七年一班，300280

部攻击道具,如果金币够一定要多购买一些。走出废墟就会来到星星山，路途中有大量道具，尽量全部收集。

刚来到星星山腰处，发现了外星人的一个司令，看来是有意阻挡大家前进的，为了得到其他碎片，大家只好战斗。司令会召集三个小兵扛一个大炸弹，若要攻击司令本体，必须要让炸弹将他炸过来。所以在三个小兵扛炸弹的时候，要优先攻击后两个士兵，这样炸弹便会将司令炸过来。司令的攻击方式比较单一,无非是用小兵扔向我方，用铁锤砸掉即可。注意他在两个回合后会重新召集，因此在这两个回合内，应全力运用mix flower等强力道具进攻。

星星山的谜题更加复杂，大家通过了层层考验，来到内部得到了第四个碎片。这时，记者和一个蘑菇居民前来，那个蘑菇手中拿着第五个碎片，但却不肯交给大家。后来，外星怪兽突然出现，并把蘑菇居民和记者变成了紫蘑菇，大家为了救回他们的性命，与外星怪兽展开战斗。外星怪兽boss的攻击方式多样，其中有一招是放出两透明球，困住马里奥兄弟的跳跃，这时只有不停的跳跃来突破那两个球体，其攻击伤害也都很高，要多加小心。另外，这只怪物头顶有刺，所以前期不能使用跳跃攻击



或跟跳跃攻击相关的兄弟道具，只有多用雪球花、龟壳等间接攻击道具了。到了战斗中期，它会扔出刺球并躺下，这时就多用跳跃相关的高攻型兄弟道具吧。战斗后期这个怪兽boss会变大，攻击方式与之前相同，只是伤害变得更高。其中，在它变大时会从嘴里吐出一个外星飞船，会倒记时，当到0时，飞船就会发射大炮，这时就“GAME OVER”，只有重新来过。而当怪兽boss扔出铁球时，我们就要利用铁锤砸向天上的飞船，注意，马里奥砸的方向是boss头顶，路易砸的是我方的头顶，一定要根据上空飞船的位置用不同角色砸，让其记数出错而重新倒记，千万不能白白浪费之前的努力，小心操作，打赢这场战斗。



夺回了最后一块碎片，大家回到现代王国，与博士讨论营救公主的计划。进行到这里，豆子已经收集了90颗有余了，赶快去地下水道换取饰物吧，作用是不消耗兄弟道具无限使用，在后面的战斗中相当实用。大家来到了过去的蘑菇王国，为了救回碧奇公主，开始漫长的冒险。最终，大家来到了外星女王的面前，开始战斗。外星女王比起前面经历的多数战斗，难度并不太大，因此，在保证安全的前提下，尽量猛攻吧。

得救的碧奇公主将Cobalt Star的所有碎片合在了一起，却被突然前来的小库巴夺走，意外的,小库巴被变成了紫蘑菇，原来Cobalt Star使外星女王的孪生姐姐复活了。看来,为了蘑菇王国的安全,大家又要对付这个敌人了。Boss的第一形态比较简单，空中的飞船尽早打落，然后猛攻之即可。第二形态，boss变身成一只巨大的章鱼，攻击方式多种多样。我方如果直接攻击只造成很小的伤害。所以，首先要将她的脚消灭，然后攻击头顶发光的那个东西，等那里的光黯淡后再攻击就能直接造成伤害了。推荐使用mix flower，几个回合就能打掉其他部分，然后再用其他兄弟道具进行攻击。

一段剧情后，大家带着碧奇公主回到了现代。在王国遇到了前来捣乱的库巴，马里奥将变为紫蘑菇的外星女王给库巴吃下，没想到她获得了重生，再度与大家展开了战斗。这场战斗是游戏中的最后一场战斗，有意思的是，我方成员无法直接进攻，只有反击库巴吐出的火球，借此对外星女王的灵魂造成伤害。战斗难度很低，不需要太多的说明。打败了他们后，蘑菇王国也获得了和平，大家继续过着幸福的日子。

王博生	如果抽中我的，你的手下一秒将成为点石成金之指。（某编：珍惜游戏，远离金手指）
读者资料	男，19岁，内蒙古呼和浩特市曙光学校高三(3)班，010010



GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS

回归过去的黑暗岁月
揭露不为人知的历史

盼星星盼月亮，万众瞩目的 PSP 版动作游戏巅峰之作《战神：奥林匹斯之链》终于准时发售了。有着 PS2 版两代作品的良好印象，有着 ready at dawn 小组严谨制作的质量保证，加上众多 PSP 玩家的热情支持，本作在还没有发售的时候就已经被炒得火热了。这一次我们将跟随克里托斯回到《战神》1 代之前的时候，去经历一段不为人知的故事。

PSP	SCEA	2008.3.4
	ACT	1人/39.99美元
奥林匹斯之链		288KB

管恩科	“有花堪折直须折，莫待无花空折枝”玩的时候千万不能疏忽学习呀！
读者资料	男，17岁，山东省诸城市第一中学07级21班（西校区），262000

游戏基本操作

摇杆	控制主角移动
方向键	切换武器
□键	轻攻击
△键	重攻击
○键	投技
×键	跳跃
L键	防御
R键	魔法
Start键	主菜单
Select键	系统菜单

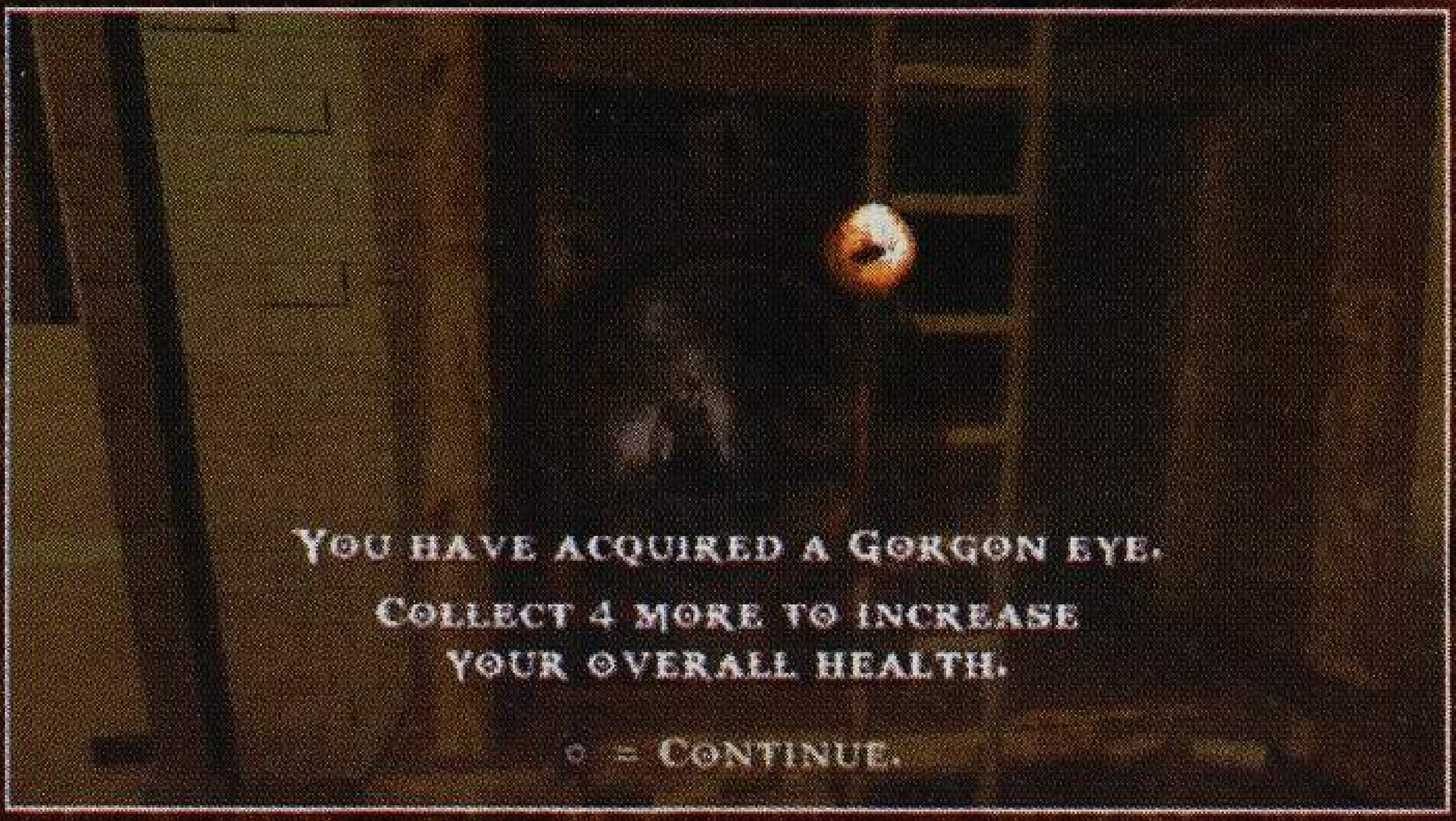
移动与战斗

由于PSP的按键数量有限，所以本作的操作和PS2版有一些区别。主人公的移动是通过摇杆控制的，PSP的摇杆是平推的，习惯了PS2摇杆的玩家操作起来会感到有些不太适应。除了在平地上移动之外，克里托斯在一些特定的崖壁上跳上去就可以攀爬，在爬的时候可以攻击，按×键可以跳上跳下，还可以平行跳跃。按两次×键的二段跳也是基本操作，在BOSS战和一些特殊的场所移动的时候作用很大。战斗基本上和PS2版一样，但是躲避是按L键＋R键＋摇杆才能做到的，最好在平常战斗的时候熟悉一下，打BOSS的时候才能得心应手。在战斗的时候，当敌人体力削弱到一定程度之后，他们头上会出现“○”的标记，这时候上去按○键可以进入QTE（快速反应输入）模式，按照屏幕上出现的提示进行操作，这样杀死敌人可以得到更多的魂。



装备与升级

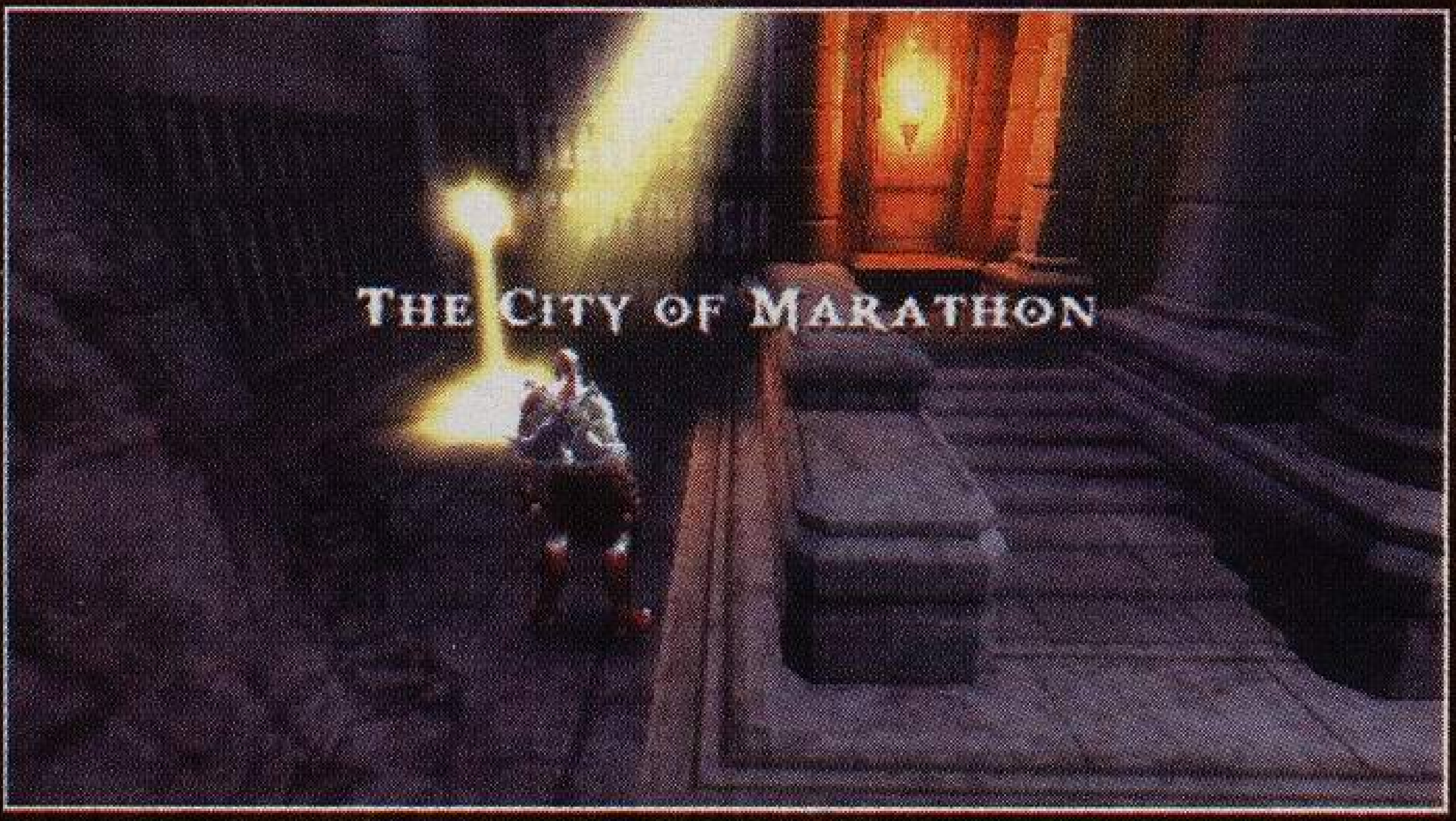
克里托斯的武器一开始只有阿瑞斯给他的混沌之剑（Blades of Chaos），随着剧情的发展，还可以得到新的装备。有的装备是施放魔法攻击的，需要用R键配合其他按键。在战斗的时候打死敌人可以得到红色的“魂”，这些红魂可以用来升级武器和魔法装备，升级之后可以习得更多的攻击方式。游戏里的红魂可以通过消灭敌人、打破背景上的东西、开启宝箱取得。除了红魂之外，还有回复体力的绿魂以及回复魔法的蓝魂，也是通过消灭敌人和开启宝箱取得的。这些魂在箱子里都冒着与魂颜色相同的光，有的宝箱的光是蓝绿交替的，可以自己选择回复HP还是MP。另外还有使HP和MP上限升级的道具，分别是蛇妖之眼（Gorgon Eye）和凤凰羽毛（Phoenix Feather），都需要收集5个才能升级。在游戏里这样的道具各有10个，一般都在一些角落的地方，只要看到不冒光的箱子，一定不要错过。



记录与系统

游戏的记录和以前一样，都是在发光的存档点处进行的，最多支持15个存档。如果在一个地方死掉，可以选择从离这里最近的checkpoint开始。游戏里面checkpoint很多，所以即使挂了也不用担心进度问题。在游戏的系统Option中，可以选择过场动画字幕的开关、游戏的难度等等。值得注意的是，游戏的难度只和主人公与敌人的攻击力、防御力有关，并不影响游戏的具体内容。如果玩家在同一个地方多次死亡，系统会提示是否降低难度。选择“是”的话就降低一个难度。如果玩家们有的地方实在过不去，可以考虑一下。

游戏通关之后开始二周目的时候，主角的能力、武器状态都被继承下来。大家可以先打通普通难度，把武器练满之后再挑战高难度。



秦剑鹏　我是《PG》的老读者了，从第10期开始买，自己也慢慢长大，不知不觉过了五六个年头了。
读者资料　男，16岁，广州市黄浦区大沙地东599号大院万科城市花园，510725，QQ：416360412



在世界的角落寻找失去的太阳

克里托斯，这个名字已经为人们熟悉很多年了。作为一名斯巴达勇士，他获得了战神阿瑞斯的力量，作为奥林匹斯众神的侍奉者，用两把混沌之剑在与波斯人的战争中开创了赫赫战功。但是他的心中隐藏着永远无法磨灭的梦魇——在一次作战的时候，他杀死了整个神庙中的平民，其中就有他的妻子和女儿。克里托斯请求众神帮他抹去这痛苦的记忆，但是号称无所不能的神灵们并没有满足他的请求。相反地，他们给克里托斯更强壮的身体和更所向披靡的战斗力，让他继续为奥林匹斯服务。经受过种种战争的他，已经对血腥杀戮麻木了。在更多的时候，他通过杀戮和施虐麻醉自己，希望能够忘却记忆中永久的痛苦。在波斯人又一次入侵希腊的时候，克里托斯接受众神的委派，再一次出现在战场上。



The Shores of Attica

游戏开始，克里托斯在一座房子的顶上与波斯军对抗。一上来的波斯军士兵很好对付，用投技可以一刀一个解决。这时远处的敌舰射来了火箭，用旁边的弓弩还击，注意旁边捣乱的小兵，只要一下就可以将波斯人的军舰击沉。之后一颗炮弹落在旁边，可以进入下面一层了。

干掉下面一层的杂兵，旁边的箱子可以补充体力。克里托斯想要打开房间的门，突然一个独眼巨人破门而入。连打○键扛住他的攻击，还没等独眼巨人还手，一只更厉害的家伙——巨大的蜥蜴怪(Basilisk)从后面将巨人一口吃了下去。这个怪兽对皮糙肉厚的食物似乎很不满足，还想将屋子里的克里托斯也吃掉。我们的主角当然不会束手待毙，一场狭窄空间的战斗开始了。

Boss：蜥蜴怪 Basilisk

这一战比较容易。蜥蜴怪的攻击方式有两种：二段咬和喷火。二段咬用L键可以轻松防御，喷火则需要躲避。因为PSP的躲避需要用三个键做到，所以躲起来比较吃力。当它的体力下降到三分之一的时候，就可以输入QTE来进行令人激动

郭翌豪 我是大航海、牧场的fan，希望别的玩家都能来和我交流，加我的QQ：314574802
读者资料 男，15岁，安徽省马鞍山市雨山区安民村，243000

的表演战了。在把它打倒之后，捡起巨人留下的大棒，一棍砸下去就可以废掉它的一只眼睛。之后蜥蜴怪带伤逃走，这时就可以出门了。



蜥蜴怪逃走之后，克里托斯追到了门外。在海滩上，波斯人正把一辆冲车推向城门，却被自己人的炮弹炸死了。这时会看见蜥蜴怪正爬在城上，必须进去将它干掉，不然城市就会毁于一旦。躲着点炮弹，小心地推着冲车来到城门前，两下将门撞开，进入阿提卡城内。

The Gates of Attica

城里有许多讨厌的弓箭手。跳着过去之后一刀一个解决之，这是许多动作游戏里通用的一招。敌人杂兵虽然多，但是数量有限。干掉这些碍事的家伙之后就可以转动院子里的扳手了，把门拉起来之后立刻跑过去，在它没有完全落下之前滚进门里。门的那边还是弓箭手＋杂兵的组合，把他们清理掉之后，破坏一切可能破坏的东西，可以得到不少红魂。之后爬上一座塔楼，旁边的一个地方有增长体力的眼球，要从梯子上跳过去获得。到了塔楼上面，走过独木桥（也是唯一一个可以掉下去的独木桥），不要被蜥蜴喷出的火球打下去，失足的话立刻按×键爬上来。过了这里之后，克里托斯找到了敌军的将领——波斯之王。这个家伙是个相貌猥琐的胖子，他带来的蜥蜴怪使克里托斯极为愤怒，战神的代言人对这个家伙发出了质问。



“你带来了什么恶魔，波斯人？”

“恶魔？斯巴达人，这是我带来的波斯人的神力，和净化的洗礼。蜥蜴怪将把这片土地清理干净，这样才能拥抱波斯帝国的荣耀！”

“奥林匹斯众神有一个口信要我带给你。”

“哦，你只是一个送信的？那把我的口信带给你那些卑微的众神：仅凭一个悲哀的斯巴达人，是无法阻挡帝国的力量的！”

冥顽不灵的侵略者只靠语言是不能征服斯巴达之鬼的。克里托斯的愤怒化作力量，与波斯王的战斗开始了！

Boss：波斯王 Persian King

波斯王的攻击主要有两种方式：二连砍和火焰斩。前者防御之后反击即可，后者必须躲避。另外他还会召唤火焰魔法攻击，这时候就得躲开了。注意旁边的杂兵，不要被他们干扰，最好先清理干净。因为BOSS的移动速度很慢，所以打起来并不算难。把他的体力消除到一定程度之后QTE开始，按键正确的话他的死期就到了。



“饶命！不要杀了我！我的东西可以任你拿走！”外强中干的侵略者在落败之后向克里托斯求饶，那猥琐的姿态，和当年跟三百勇士匹敌的万王之王薛西斯相比真是把祖宗的脸都丢尽了。

“你没有我要的东西，波斯人。”克里托斯的眼中露出凶光。

“我的王国，我的女人，我的金子，都可以给你！”

“我不会拿走你的财产，我要的是你的命！”

克里托斯抄起一个装满金币的宝箱，朝波斯王的脑袋砸了下去。几声闷响之后，号称天下无敌的波斯王脑袋开了花，他的野心和脑浆一起凝固在地上。

干掉波斯王之后克里托斯得到了召唤魔法伊夫里特（Efreet）。按L键＋△键可以使用。拿一些杂兵练手之后，前面两扇门打开。左边是前进的道路，右边……大家自己去看吧。



Fallen Stronghold

前面有存档点。存完之后出门，那只蜥蜴怪又在城墙上喷火。还有杂兵从梯子爬上来，这时有三件事情要做：清杂兵，踹倒梯子，把城上的弓弩转到对准蜥蜴怪的角度，发射。命中蜥蜴怪之后就可以去开前面的门了。里面是一个仓库，可以取得红魂和加魔法的凤凰羽毛。之后转动扳手来到下面一层，碰到第一个可以与之战斗的独眼巨人。这家伙和波斯胖子一样行动缓慢，但攻击力强，不可防御。和它打的时候只能一边躲一边打，或者拿魔法对付它。在它的体力降到一定程度的时候就会有QTE出现。按照指令按键，接下来的场面很惨很暴力。干掉巨人之后再清理掉弓箭手，这里的箱子中又有一个眼球。



Siege of Attica

来到下一个场景之后先把所有的杂兵消灭掉，在这里可以得到红魂和凤凰羽毛。继续往前走，有个地方可以爬上去。砸开木头门顺着路来到市场，破坏一通之后干掉所有的杂兵，收集红魂之后来到前面，蜥蜴怪又在吃人。这里的地上有一个开关必须压住，但是不要用蜥蜴留下的尸体，而是用场地一边的箱子。门打开之后前面又有一个相同的机关，这时死尸就派上用场了。干掉所有杂兵，连续过了两道机关门之后，前面又是存档点。Save之后再往前走就要和蜥蜴怪正式交手了。

Boss：蜥蜴怪 Basilisk

BOSS的攻击方式和以前差不多，但是这回是场地宽阔的战斗，所以敌我双方都有更多移动的空间和攻击机会。蜥蜴怪的物理攻击除了二段咬之外还多了一个拿爪子拍人，这种攻击可以防御，但是防住之后会有一小段时间的硬直。需要注意的是它的喷火，喷火是有前兆的，属于下段范围攻击，必须跳起来躲过去。用二段跳避开火焰之后可以在空中攻击它，然后注意防御它的反击。基本上它会按照物理攻击——喷火——物理攻击的模式进行战斗，搞清楚规律之后狠打就可以了。有时候克里托斯会被它咬住，这时连打LR键就可以解围。将它y一直逼迫到城门附近之后，它就会跳到城墙上喷火球，是两弹连发的。这时需要走Z字形路线回避它的攻击，来到城墙下面按○键输入QTE。注意转动摇杆的时候要有一定的速度，不能太慢也不能太快，否则会被它拉过去，损失体力。如此将它拉下来两次就可以终结它了。注意它在第一次被拉下来遭受攻击之后，在站起来的时候必定会喷火，如果躲不开的话可以用魔法抵消它的攻击。

克里托斯杀死了波斯人带来的蜥蜴怪，但是这点小小的胜利并不令它满足。他愤怒地朝天呐喊：“这就是你们让我做的事情吗？有没有别的东西？！”就在他仰望天空的时候，一个火球突然落向地面，随后周围的世界陷入阴暗之中。这不是神的旨意，克里托斯预感有什么事情要发生，于是顺着火球落下的地方跑去。但是事情远比他想象的要复杂得多。睡梦之神墨菲斯(Morpheus)觉醒之后，用黑色的雾笼罩了大地，世界即将被黑暗吞没。墨菲斯的力量甚至影响到了克里托斯，他听到一阵奇怪的笛声，这乐曲哀怨而熟悉，似乎在哪里听到过。这是怎么回事？带着这些疑问，克里托斯向前走去。



赵蕾常	高三的同仁们加油啊！今年考完我们掌机迷们清华见哦？有喜欢足球的吗？尤其是国米和意大利队！
读者资料	男，18岁，甘肃省兰州市皋兰县皋兰一中高三6班，730200，QQ：364423

The City of Marathon

这里是马拉松，一座给后代留下深刻印象的城市。一开始的地方就有羽毛和红魂，拿到之后顺着悬崖滑下去。存档之后会遇到新的敌人，这些是从地下复活的死灵武士。它们的攻击更主动，造成的伤害也更大，在更多的时候需要先防御然后还击。城市里有许多地方藏着箱子，要将里面的东西尽量回收。走到路的尽头的时候会遇到能够造成伤害的瘴气，无法前进。这时需要推着一个燃烧的箱子把瘴气驱逐开，来到一个大门处。



门里面有一个装着眼球的箱子，西边有一个拿火把的雕像，先别去管它。前面出现半人半蛇的女妖，她没有石化能力，但是会使用噪音攻击使克里托斯眩晕，在晕倒的时候连打LR键可以回复过来。它们死后会留下回复魔法的蓝魂，所以用魔法攻击是比较合适的。旁边还有死灵弓箭手，干掉女妖之后，转动机关将铁门关闭，清理干净弓箭手，回去拿火把点燃一辆装干草的马车。然后推车前进将可以驱散迷雾了。

一路走过去之后（注意路上有羽毛），克里托斯在路尽头遇到了一只剑齿虎。这种怪兽的攻击力高，速度也快。它喷出的冷气是不能防御的，必须躲开。这时需要用剑进行远程攻击，及时躲避，火焰魔法对它有效。杀死怪兽之后就会来到下一个场景。

这里有一些可以阅读的石板，还有三架马车的雕像，现在没有任何意义。存档之后继续往前走，干掉敌人之后爬上墙，前面的走廊通向一个锁着的门，现在还不能进去。再往上爬来到一个台子上，一道亮光闪过之后，雅典娜的雕像突然开口向克里托斯说话了。原来这里是太阳神的神庙，一直充当太阳神角色的赫利俄斯（Helios）突然被绑架了，所以他的马车从天上坠落下来。睡梦之神



墨菲斯将黑暗散布人间，众神因为失去了太阳的能量而变得衰弱，只有克里托斯才能挽救现在的局势。尽管克里托斯对于心口不一的奥林匹斯神灵们早就不信任了，但是不找回赫利俄斯的话整个世界都会被墨菲斯占领，所以克里托斯必须完成雅典娜交给他的任务。

在听完雅典娜的废话之后可以自由行动了。首先游过水面到西边可以找到一个眼球，北边池子那里有红魂，来到存档点的地方就可以进入神庙了。

Temple of Helios

在左边的水池旁可以取得眼球，然后进入太阳神的神殿。首先来到一座大门那里，拉起地上的开关，打开外面的栅栏门。绕回去，来到刚才打开的门那里，扳动地上面的开关。再回到了原先打不开的大门前，在右边楼梯那里取得羽毛。







之后进入一个有很多鸟怪的屋子里，拉动雕像后面的机关装置，再在右边的门里打开内部的开关。之后从左门继续前进，环形殿里有红魂和凤凰羽毛宝箱。

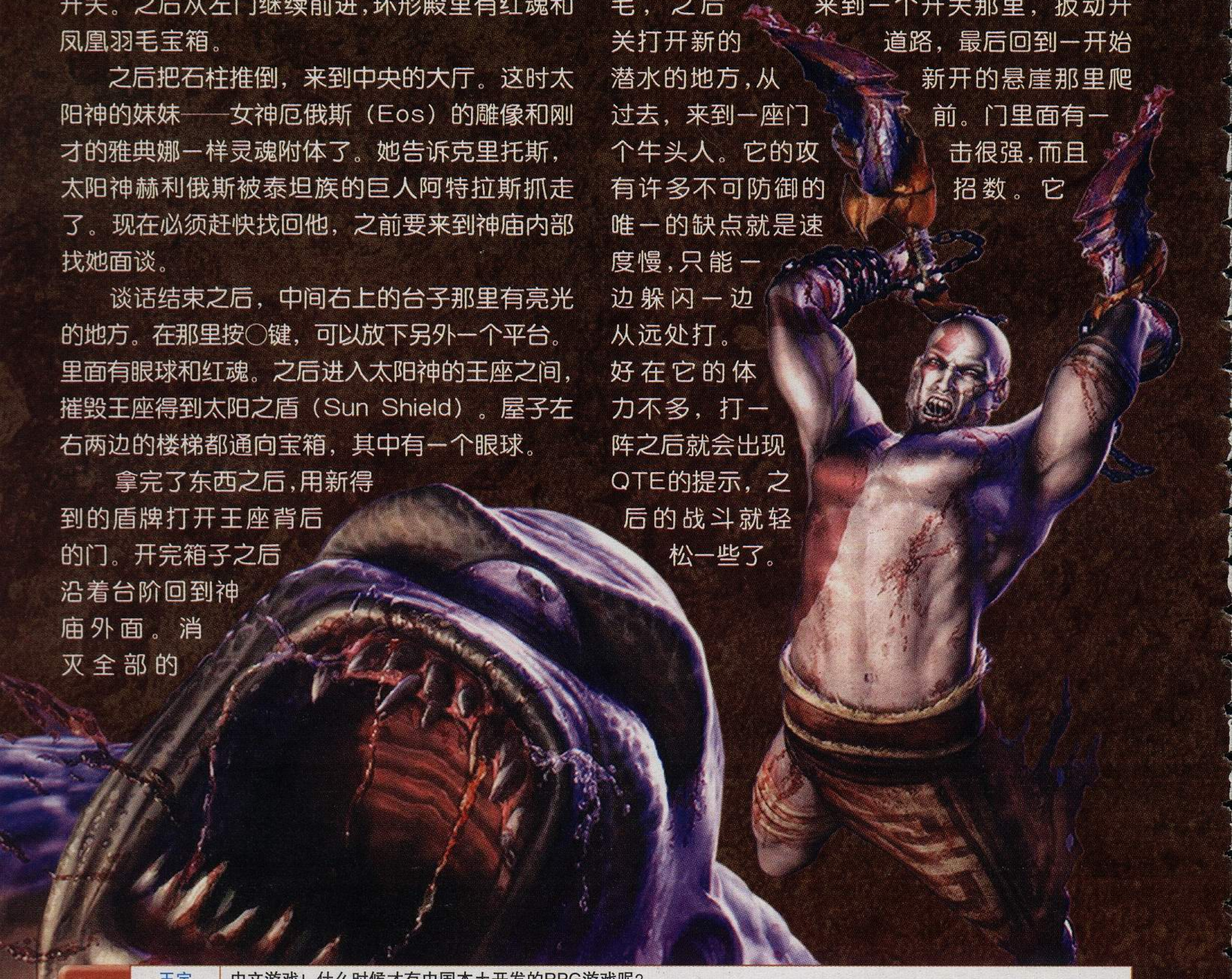
之后把石柱推倒，来到中央的大厅。这时太阳神的妹妹——女神厄俄斯（Eos）的雕像和刚才的雅典娜一样灵魂附体了。她告诉克里托斯，太阳神赫利俄斯被泰坦族的巨人阿特拉斯抓走了。现在必须赶快找回他，之前要来到神庙内部找她面谈。

谈话结束之后，中间右上的台子那里有亮光的地方。在那里按○键，可以放下另外一个平台。里面有眼球和红魂。之后进入太阳神的王座之间，摧毁王座得到太阳之盾（Sun Shield）。屋子左右两边的楼梯都通向宝箱，其中有一个眼球。

拿完了东西之后，用新得到的盾牌打开王座背后的门。开完箱子之后沿着台阶回到神庙外面。消灭全部的敌人，之后使用盾打开地上的开关，新的台阶出现了。顺路走下去，进入大厅之后将两个雕像推进去，之后中间的台阶可以拉出来。除了上层的箱子之外，注意台阶左边，那里有暗道，趁着它还没有缩回去，立刻钻进暗道里，里面的密室有机关，首先将两座雕像调整角度，使其反射的光都集中在中间的墙壁上，然后跳到光线集中的地方按L键，一束光会反射到对面，按照提示，连打○键，完成之后回到刚才的屋子里，调查马的雕像，一开始在神庙门口的马车中有一匹马被启动了。然后出现新的道路。

The Caves Of Olympus

沿着新开的路向前走，来到一处宽阔的台子那里。取得箱子里的眼球之后继续从左边走，存档之后游泳到对面。爬上悬崖，可以得到潜水的道具海神之枪（Triton' s Lance）。这里还一一个眼球可以拿到。之后潜水下去一直游，路上的障碍用R键可以冲开。有一个地方可以得到羽毛，之后来到一个开关那里，扳动开关打开新的道路，最后回到一开始潜水的地方，从新开的悬崖那里爬过去，来到一座门前。门里面有一个牛头人。它的攻击很强，而且有许多不可防御的招数。它唯一的缺点就是速度慢，只能一边躲闪一边从远处打。好在它的体力不多，打一阵之后就会出现QTE的提示，之后的战斗就轻松一些了。



王宇 中文游戏！什么时候才有中国本土开发的RPG游戏呢？
读者资料 男，19岁，河北邯郸第二中学黄梁梦校区高三（11）班，QQ：382139080



和牛头人火拼一架之后，利用旁边的箱子补充体力，然后打开旁边的开关继续前进。里面就是衣衫不整的厄俄斯女神了。她向克里托斯讲述了赫利俄斯被绑架的过程，并且向他保证会让哥哥说服宙斯，帮助他消除痛苦的记忆。虽然这些神仙都是跳票专家，但是克里托斯除了继续为他们服务之外，也找不到别的帮助自己的方法。在一边听她废话一边进行视觉享受之后，克里托斯沿着洞穴来到藏有火种的地方（注意水下可以得到眼球）。

在火焰守护神的洞穴中，克里托斯得到了原始火种（Primordial Fire）。这个东西是当初普罗米修斯带给人类的火种，它的最主要的用处是反弹敌人的攻击，在即将被打到的时候立刻按L键，可以将敌人的攻击反弹回去，对付远程攻击的敌人很有效（后面有三个拿盾牌的喷火的敌人必须用这个方法打过去）。



另外还有魔法Light of Dawn（R+□键），属于远程攻击。之后出现的敌人弓箭手正是练习的好机会。拿他们练手之后，继续往前走可以得到羽毛，之后来到一个台阶处，过了存档点之后就是太阳神的神庙。

克里托斯走出洞穴，来到神殿外部。这里看起来很熟悉。他遭到了墨菲斯军队的袭击，这时他又一次听到了熟悉的笛声。这一次，他想了起来，这曲子是他的女儿克莱奥比吹奏的。

“克莱奥比，我的女儿，你在哪里？”带着这个疑惑，克里托斯回到了神庙。

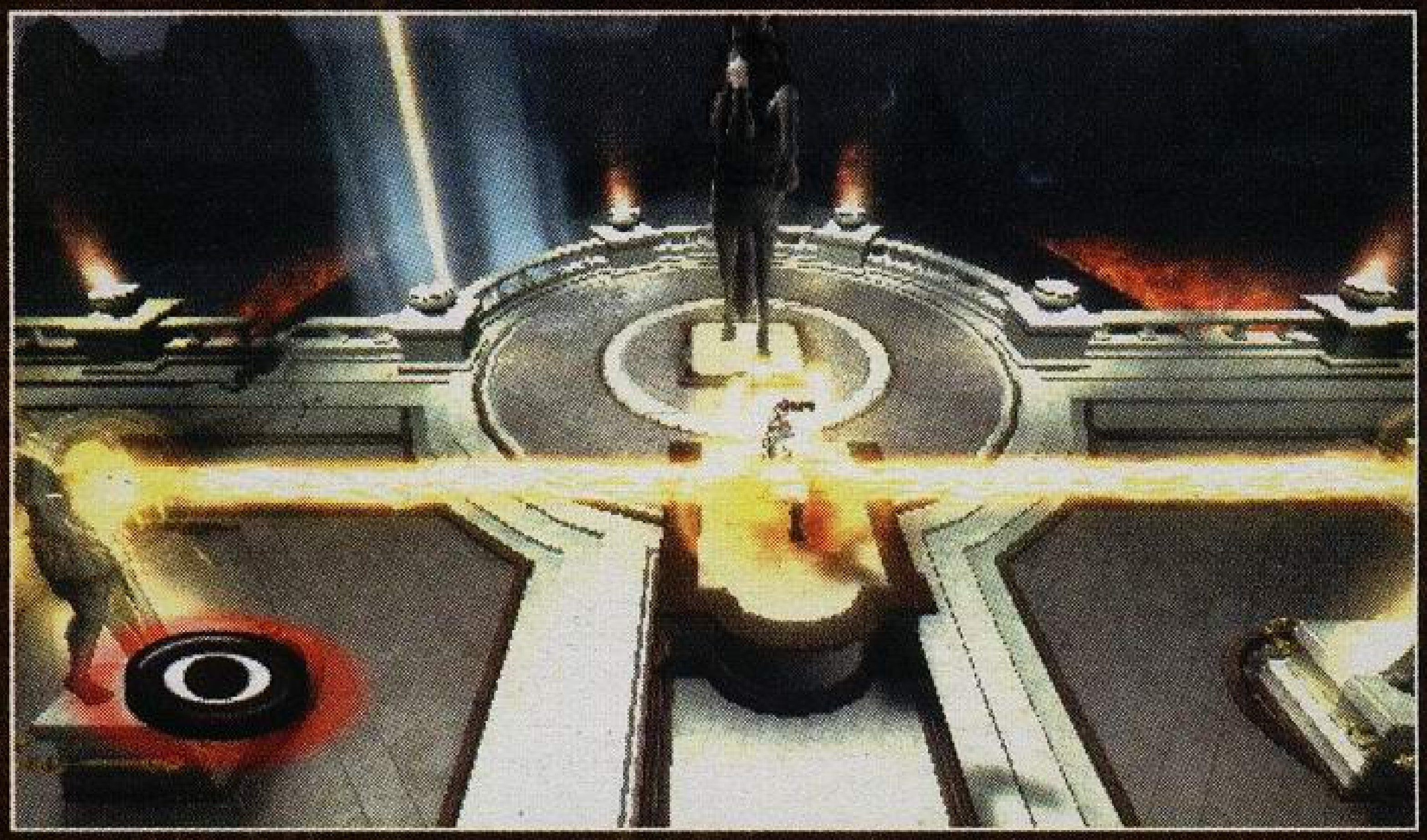
Temple of Helios

回来之后，到地面中间启动新的道路，然后从左边回到升降平台那里。回到上面的一层，注意鸟怪的袭击。这里是收集红魂的好机会，连续使用L+□键可以达到250连击，最后得到的红魂可以达到数千之多，在这个过程中受到的伤害根本微不足道，确实是十分划算。

回到顶上之后，来到存档点所在的地方，可以得到一个羽毛。Save之后继续走，前面有拿盾的敌人和弓箭手。先把弓箭手干掉，再用□□△的连续技破坏盾牌兵的防御，消灭他们之后在左下角找到眼球。之后开启机关，一束光线射了出来。先转动光线，打开左上和右上的两座石像，它们的盾牌可以反光，利用这两座石像把光线反射到左下和右下，取得另外两座石像。



之后如图所示将雕像排列好，将机关的光线对准正中，第二束光线射了出来，来到马的雕像那里，和上次一样按L+○键，三匹马中已经有两匹被启动。



之后回到正殿，用○键打开升降平台回到下面一层，回到有两座雕像（其中一座已经坏掉）的房间（路上有眼球和羽毛），打碎右边坏了的雕像，站在上面，再按L+○键，使光射进钥匙孔里。最后一束光线射出之后，三匹马全部被启动，回到最初的马车雕像那里，转动三个开关，太阳神的马车带着克里托斯重新飞上了天空。

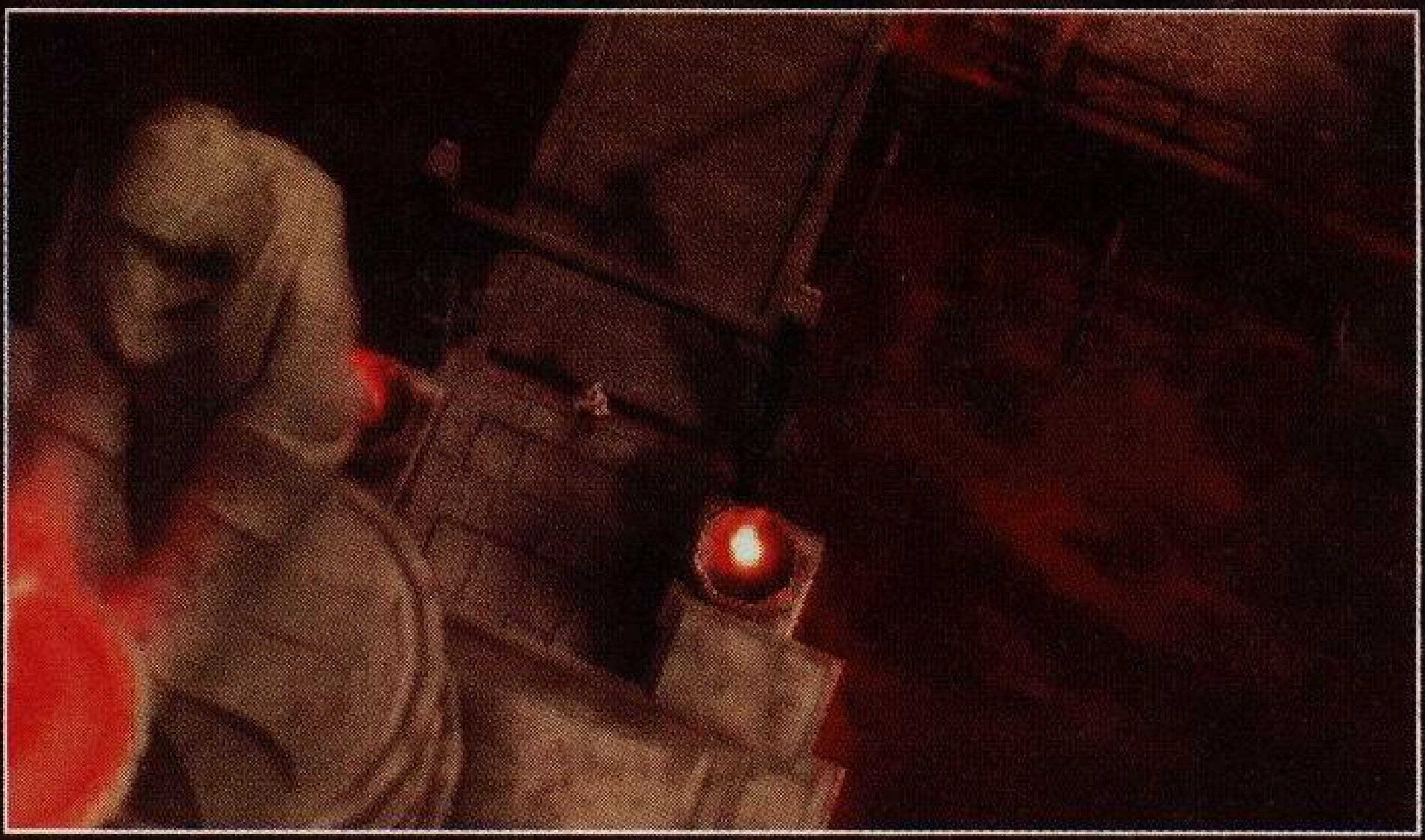
The Falls of Oceanum

随着火焰战马得到了释放，克里托斯搭乘太阳神的马车在天上飞行。现在他完全被掌握在这些驾车的野兽手中，他要被带到哪里去呢？连他自己也不清楚。战马拉着克里托斯冲出了墨菲斯的控制，他们来到了地狱。这是一片死亡之地，战马不能继续前进了。因为这些带着阳光的东西，在冥界是不被欢迎的。

克里托斯从马车上掉了下去。当他醒来的时候，他发现自己站在地狱边界的悬崖上，这片土地是凡人活着的时候从来不曾涉足的。在这里，只有死人的灵魂来回穿梭。克里托斯知道，对于他来说，这只是一个开始。

首先要爬到崖壁上。一直来到有两座雕像的地方，按R键跳下来。前面残墙可以打碎，得到里面的东西。拿到眼球之后沿着崖壁爬过去，清理杂兵之后跳到另外一边。悬崖上有蛇怪，她们会使用石化光线，中了的话立刻快速按LR键解除石化状态，否则变成石头再挨一下就死定了。杀死所有的蛇怪之后继续往前走，前面的通路南边的石像可以破坏，之后顺着那里爬过去可以得到隐藏的羽毛。

再顺着通路一直走，有两个巨人和一堆杂兵在路上。看好时机，使用魔法（必须同时命中两个巨人）+△△△的重攻击可以给它们造成重大伤害。两个巨人死后还会出现一个，这时场地上







的绿魂箱子派上用场了。干掉这些敌人之后，跳过一道沟，干掉拦路的鸟怪。打碎墙壁可以得到里面的红魂和眼球。之后一直往右走，有一条血河无法通过。这里的墙壁可以破坏，里面有一个石头墩子做垫脚，跳上去可以取得回复体力的绿魂。再顺着墙壁爬上之后从瀑布后面穿越，一直到右边，跳下来。干掉杂兵之后，攻击一个柱子，之后按提示用○键将其放倒，开启通路。存档之后继续往前，还有一场恶战。

首先是两个盾牌武士和一群鸟怪，用L＋△键可以很容易地干掉鸟怪，但是也会攻击到盾牌武士，导致它们反击。唯一的方法是把鸟怪引到一个安全的地方消灭掉，之后再集中对付使盾牌的敌人。对付盾牌武士多用□□△和△△△，可以摧毁它们的盾牌（注意它们的反击）。盾牌摧毁之后就使用L＋□□□攻击。场地上的绿魂箱要保留到体力低下的时候使用，使用前先把盾牌武士引开。干掉敌人之后，新的道路就会出现。前面有一个眼球，之后又会遇上鸟怪＋盾牌武士的组合。场地上还有地滚刀的机关，注意不要站在刀子经过的路线上。

The Dock of Charon

经过两场战斗，克里托斯来到了冥河的渡口。他敲响了摆渡的大钟，一只船从远处驶来。

“是谁在召唤冥界的摆渡人？”驾驶冥河之船的是卡隆（Charon），将亡灵引渡到死者世界的人。“斯巴达之鬼？奥林匹斯众神的奴隶？”

“我不是任何人的奴隶，卡隆。”

“我们有着同样的宿命，克里托斯。那些神不会免除我们所遭受的煎熬的。回去吧，这不是你该来的时候，凡人。”

Boss：卡隆 Charon

由于克里托斯坚持要乘船，与他一样天天生活在郁闷中的卡隆有了发泄的机会。这个家伙比

高凡 足球很好玩，电脑更有趣，若为掌机故，二者皆可抛。
读者资料 男，16岁，安徽省合肥市瑶海区和平路宝业城市绿苑小区，230011，QQ：596417275

圣斗士冥界篇里那个同名的废柴冥斗士可是厉害多了，这一仗无论怎么打，最后都必死无疑。但是如果想要打的话，那么就按照下面的指示来打：他的攻击分两种，一个是镰刀四连砍，另外一个是光球攻击。这两招都可以防御。当把他的体力降到一半以下的时候，他会使用必杀，一下将克里托斯秒掉。如果不想浪费时间的话，一开始就可以让他打死。



Tartarus

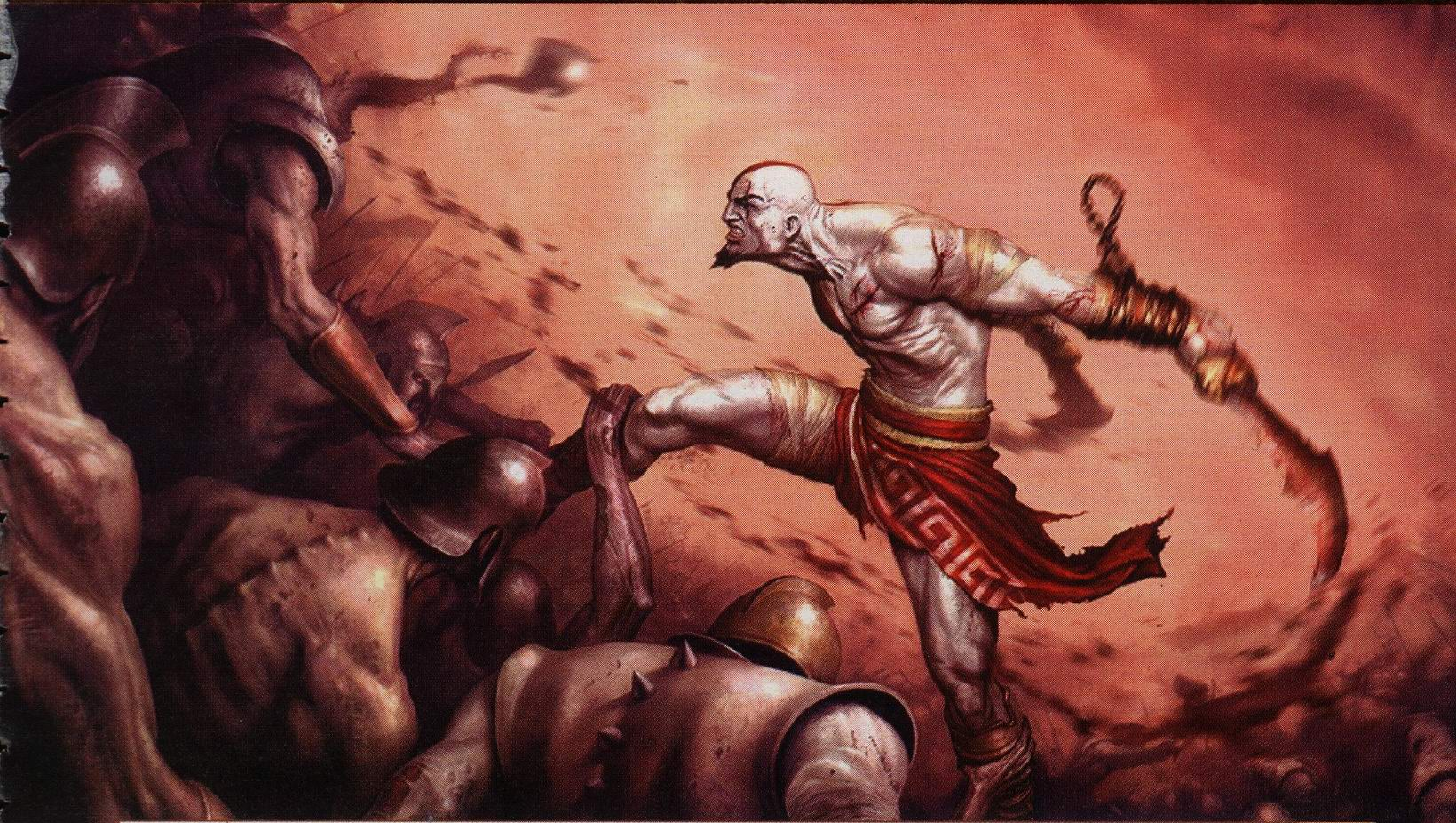
“这可是你自己选择的，斯巴达之鬼！”卡隆将克里托斯高高举起，朝冥河之中扔了下去。斯巴达之鬼有希腊众神的守护，即使落入冥河也不会死。当他醒来的时候，他发现自己被束缚在冥界地狱塔耳塔洛斯（Tartarus）的深处。这里是罪人们的灵魂被囚禁的地方，令人憎恶的惨叫声回荡在这里，他们都被铁链禁锢在地狱中，不得



翻身。克里托斯挣脱了锁链，在哀鸿遍野的地狱深处寻找逃生的道路。

地狱里也有存档的地方（废话，这是游戏），存档之后可以找到羽毛，之后一直朝上边走。这时克里托斯的体力和魔法还没有恢复，这里也找不到绿魂的箱子，不过按照系列的习惯，只要杀死怪物以外的人就可以补充HP。墙上那些被铁链子捆绑的罪人们就是HP的来源，虽然有点不够人道，但是目前也只好拿他们开刀了。前面道路有分支，右边有补充蓝魂的箱子（注意敌人），左边的路上有不少敌人，包括鸟怪和弓箭手。清理了这些碍事的家伙之后继续往前走，来到下一个存档点。

从悬崖爬上去（路上要清杂兵），上面有一个蛇妖和一些鸟怪。干掉它们之后来到有三座神像的地方。先把两边波塞冬和哈迪斯的神像拉一下，中间出现了转动的扳手。转动扳手之后中间的宙斯像会让出一条路来。里面有两个牛头人和



邢东亚	没有人能体会到小编们的累，杂志上的每一个字都是他们的心血啊！（唔，好感动）
读者资料	男，16岁，河北省邢台市二中北校区高一27班，054001，QQ：564721785



几个弓箭手，先把弓箭手解决，之后把牛头人干掉。它们的攻击力不是很高，慢慢对付。

把敌人清理干净之后，就可以来到上面的存档点了。打破墙壁进去找到一个开关，扳动之后出现道路，沿着台阶走过去发现一个骷髅坐在王座上。旁边有一把钥匙，拿到钥匙之后，用○键＋R键将王座踢到下面一层，压住一个开关，出现钥匙孔。在那里按○键使用钥匙出现一个平台，从那里走上去。

里面是宙斯神像所在的地方。消灭两个盾牌武士之后可以进入房间，按照提示把宙斯像拉下来，得到了新的武器——宙斯的护手（the Gauntlet of Zeus）。这件武器威力巨大，属于打击系，按L键＋□可以将敌人轰飞，更可以将敌人的盾牌和盔甲一击毁坏。另外还可以打开一些地方的通道。这件武器在后面的冒险中很重要，有足够的红魂的话要优先为其升级。

之后用新得到的护手将石板和宙斯像打烂，回到刚才进入的地方（背后有致命机关，返回速



度要快）。之后打烂两边的石像，其中一个有箱子，另外一个就是前进的路了。

Jails of Tartarus

这里是泰坦族的巨人们受苦的地方。他们在很久以前的神界大战中败给了宙斯，之后就被流放到这里遭受承担世界的刑罚。把他们和世界锁在一起的，就是奥林匹斯的锁链。但是，作为世界承担者之一的巨人阿特拉斯却不见了。是谁把他放走了呢？

前面的路分为两条。左边的悬崖上有一个扳手，干掉挡路的 蛇妖和杂兵，转动扳手可以放下一个圆盘。右边的一处链子可以走过去，上去之后再往上爬，过了存档点往里走，来到下面一层。干掉鸟怪和独眼巨人，转动这里的两个扳手（左边一个需要先把石头敲碎才能转动），放下第二个圆盘，将一条铁链拉起来，形成回去的路。回到开始的地方，那两个圆盘可以作为跳到对岸的垫脚。需要注意的是第二个圆盘可能很难跳，必须从第一个圆盘跳起之后在跳出距离足够远的时候使用二段跳，否则直接摔下去就挂了。



过去之后继续走，干掉路上的敌人，其中的牛头人有弓箭手助阵，先躲着点暗箭，用护手解决牛头人之后再用盾牌反弹收拾掉弓箭手们。继续前进，干掉路上的敌人，扳动一个开关，然后从天花板上来到另外一个开关处，打开之后巨人的头会让出一条路，之后顺路走过去，转动齿轮前进，路上出现的敌人用护手打死，弓箭手的攻击用反弹对付。最后在悬崖上攀岩的时候用△键干掉小兵，再往前就来到了地狱的出口。在有地滚刀机关的地方还要打两场仗，地上的机关可以用护手破坏。之后回到冥河渡口，这回不用敲钟了，克里托斯直接轰烂铁门闯进去，找卡隆报仇：“地狱的铁链既然禁锢不住阿特拉斯，也不可能禁锢我！”

卡隆轻蔑地回复：“看来众神对他们的奴隶还是很仁慈的啊。”

JUNKO王 欢迎加入美妙世界团！只要你是野村fan、王国控、美妙迷、最终族，都来一起玩吧！
读者资料 女，17岁，北京市东城区后局大院39号，100009



“不要低估我的力量，卡隆！这次我不会对你手软了！”克里托斯恶狠狠地回敬对手。

Boss：卡隆 Charon

有了宙斯的护手之后，克里托斯明显占据了战斗的优势。卡隆的攻击一开始和之前一次差不多，在体力消耗到一半之后，他会跑到右边的台子上给自己加血。这时迅速用护手摧毁台子下面的三根柱子，注意躲避他的魔法攻击，全屏幕范围的那个攻击必须跳起来躲。全部摧毁柱子之后开始进入QTE模式，全部输入成功之后，克里托斯会用卡隆的镰刀将他钉在墙上。然后他的身体一分为二，上半截还会浮空放魔法球，将其弹返之后可以把他打下来，然后冲上去继续QTE，直到把他虐死为止。

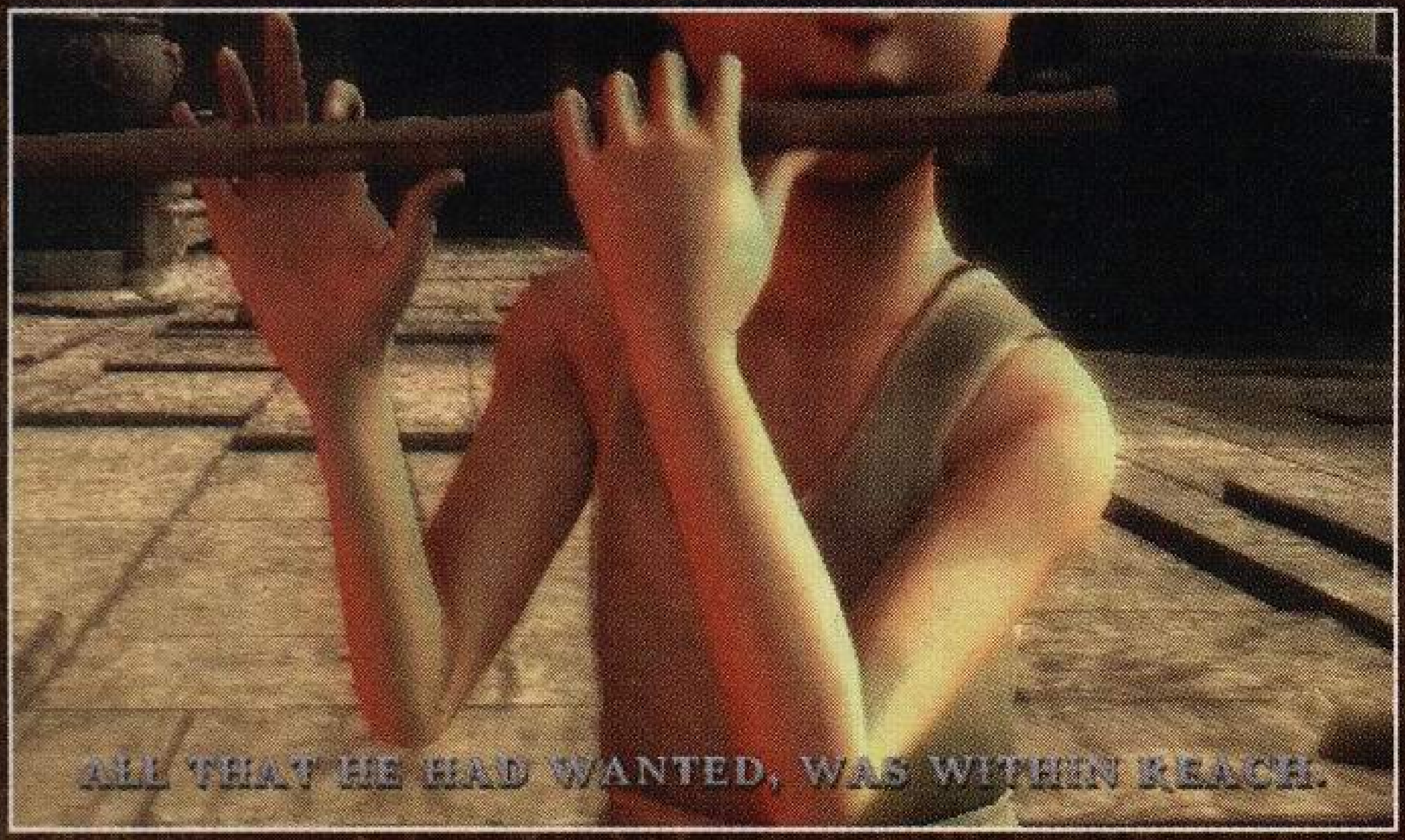
冥河的摆渡人卡隆被克里托斯彻底销毁了。他得到了新的魔法“卡隆之怒”，属于范围攻击，不是很实用的样子。随后渡船自动到达了对岸。

The Temple of Persephone

克里托斯来到了冥界的深处。他发现太阳神的光芒已经照亮了整个地狱。被绑架的赫利俄斯就在这里吗?就在这时，他看到岸边出现了一个人影。对于克里托斯来说，这个人是他一直在寻找的。

“克莱奥比！”

克里托斯在冥界见到了他的女儿。这些年来，



他一直为众神效力，只是为了忘记失去女儿的痛苦回忆，到了现在，随着女儿的出现，这些痛苦都已经烟消云散了。他一边呼唤着克莱奥比的名字，一边追了上去。

然而这一路上并不太平。除了克莱奥比一边跑一边用诡异的笑声引诱克里托斯之外，还有大批的敌人堵在路上。这里面比较难的地方有三：一处是开始的独眼巨人，两个一起出现，先引开一个，另外一个不会追上来；另外一处是有蛇妖雕像会发出石化光线的密室，里面有双刀兵和鸟人，必须先将蛇妖像摧毁，否则一旦被石化几乎是100%被踩死的命运。再有就是重甲牛头人，也是一次出现两个，全部打死之后又冒出第三个。在这些地方有的会有回复的箱子，可以先留着，不行的时候再使用。





闯过重重关卡，克里托斯来到一个靠扳手旋转上升的平台。此处有一个地方的墙壁可以打破。来到顶端，小心蛇妖的攻击，干掉它们和后来出现的独眼巨人，来到一个存档点。

The Groves of Persephone

克里托斯在这里找到了珀耳塞福涅(Persephone)，冥界的王后，哈迪斯的妻子。虽然在传说中这位冥后是一个美丽而温柔的女性，对死者的灵魂充满母亲般的慈爱，但是在这里，她只是一个整天郁郁寡欢的怨妇。说起来也不奇怪，珀耳塞福涅本来是宙斯的女儿，说起来应该是雅典娜的姐妹，但是她在年轻的时候就被冥王



哈迪斯看中,之后被强行带到冥界,被迫与其结婚。

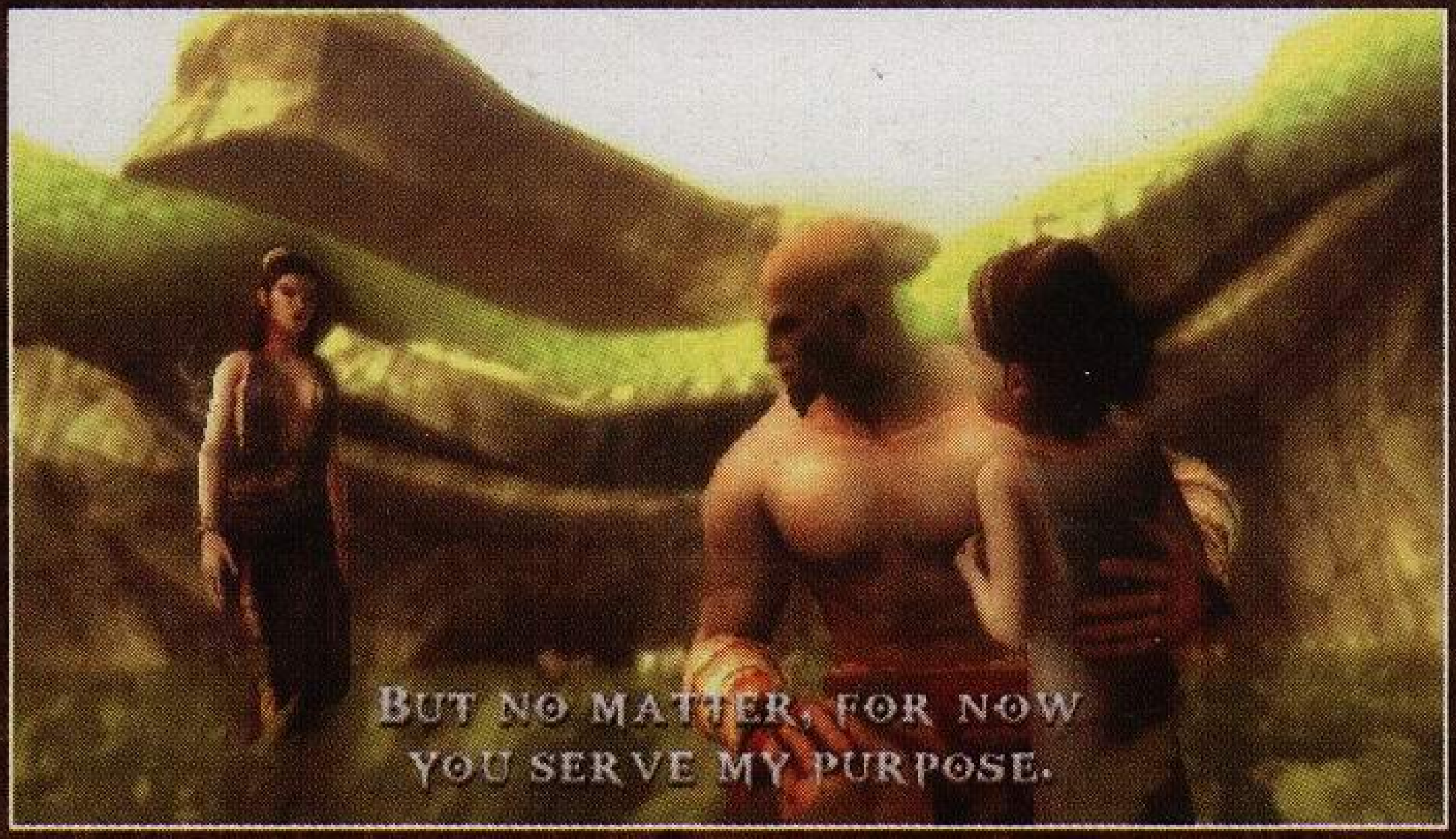
顺便插一句，说到这里呢，就不得不和玩家们谈谈人际关系乱七八糟的希腊神话。冥后的丈夫哈迪斯是天界主神宙斯的亲弟弟，也就是说珀耳塞福涅嫁给了她的亲叔叔……不用惊讶，在希腊神话里这种近乎乱伦的事情早就屡见不鲜了，远的不说，珀耳塞福涅的母亲——农业女神德墨忒耳（Demeter）就是宙斯同父同母的姐姐，所以这位冥后本人就是近亲通婚的产物。有人说希腊神话里的众神太个性化，太自私，有的时候做的事情太不可理喻，实际上原因很简单，都是近亲结婚害的，所以这些神仙一个比一个缺心眼。言归正传，克里托斯向珀耳塞福涅问起他女儿的下落，珀耳塞福涅告诉他，克莱奥比在冥界的极乐净土生活。如果他想和女儿在一起的话，就必须遵循冥界的规矩，在抛弃之树放弃自己作为战神代言人的能力，净化自己之后才能留下来。盼女心切的克里托斯放弃了神的能力（这一段需要玩家们自己动手），终于得以和女儿团聚。这时珀耳塞福涅却嘲笑他无法摆脱凡人的命运——总是在为别人考虑之前想到自己的利益。原来从地狱深处逃走的巨人阿特拉斯就是她放跑的，为了向自己所憎恨的奥林匹斯众神报复，珀耳塞福涅让阿特拉斯绑架了太阳神赫利俄斯，使众神失去动力的来源。然后阿特拉斯要用太阳神的力量摧毁支撑世界的支柱，到时候整个人界、冥界和天界都会毁灭，克莱奥比和极乐净土自然也不能幸免。而珀耳塞福涅自己的意愿则是和天上地下的世界一起同归于尽，达到复仇的目的。被欺骗的克里托斯顿时感到无比愤怒，为了保护生活在冥界的女儿，他必须重新找回作为“斯巴达之鬼”的力量，阻止珀耳塞福涅的阴谋。但是，这也将意味着他和自己女儿的最终诀别。

克里托斯在痛苦和无奈中推开了自己的女儿，将眼前出现的幻影全部杀死，重新获得了神的能力。但是珀耳塞福涅的计划已经接近成功。她现出原形，变成一只黑色的蝴蝶(地妖星巴比伦?)，朝世界支柱飞去。克里托斯用锁链紧紧缠住她，被她带到了世界支柱的顶层。

Boss：珀耳塞福涅 Persephone

这是本作的最终战斗了。一开始的时候冥后不难对付，用宙斯的护手连轰可以打掉她不少血。当她的HP削减到一半的时候，她会搂住克里托斯,强行吸干他的HP与 MP。这时必须按照提示快速输入按键，不然就直接挂了。QTE成功之后,克里托斯直接来到柱子外面的阿特拉斯那里，把锁链重新钉在他身上。搞定了巨人之后回到原先的地方，进行第二形态的战斗。这时珀耳塞福涅飞到上空，用魔法球攻击克里托斯。只要将魔法球全部反弹成功就可以把她打下来。之后趁她没有恢复，跳过去猛攻即可。除了魔法球之外，珀耳塞福涅还有两招。其中一招跟蛇妖的光线攻击差不多，但是不会石化。另外一个比较烦的是地上出现跟踪的光柱，必须跑着躲开。躲过攻击Beam和光柱之后，她会再次使用魔法球。如果这时MP足够，又不想等她释放魔法球的话，可以直接用L＋□键把她打下来。当她的HP降到不到10%的时候，来到场地有光圈的地方，用盾牌使出奥特曼一样的绝技，配合最后的QTE攻击，送这位脑残的冥后安心上路。

“你所受的折磨是不会终结的,斯巴达之鬼!”珀尔塞福涅的诅咒并没有使克里托斯减缓进攻的步伐，失去女儿的痛苦使得他发疯，在强烈的光线照射下，珀尔塞福涅消失了。虽然世界并未如





王奕炯 6年不买《PG》的话，省下的钱就能买PSP了——少买台PSP，能看6年《PG》!
读者资料 男，17岁，上海市常德路1393弄1号，200060

她所愿和她一起毁灭，但是不幸的冥后终于告别了自己悲哀的人生。

阿特拉斯被重新钉在了地狱的深处，继续承担着肩负世界的苦难工作。面对封印自己的克里托斯，他并没有屈服。他对着地上的克里托斯说道：“也许你以为，奥林匹斯的众神能够帮助你，但是我问你，你的神现在在哪里？克里托斯，为什么他们没有来帮助你？”

“我不需要神的帮助！”克里托斯对他怒吼：“我会继续服侍他们！他们也会兑现他们的承诺，将我从过去的痛苦中解救出来！”



“那么我问你，斯巴达人，奥林匹斯众神许下了这些承诺，最后却给了你什么？”

“可是我也只有这些了，阿特拉斯！”

“我们还会再见面的，斯巴达人，这就是我们的宿命！总有一天，你会为你在这里的所作所为后悔莫及的！”

阿特拉斯重新被铁链束缚在沉重的大地之下，这个世界将永远扛在他的肩膀上。

曾经的冥界女神珀尔塞福涅已经不复存在了。克里托斯拯救了世界，但是那对他自己来说，根本算不上什么。为了拯救世界，他放弃了他的女儿，这个他始终唯一关心和爱护的人。这些年来，他一直在追寻这一刻，最后好不容易得到了，但是现在，却永远地失去了自己的希望。

太阳神重新回到了天空中，他的力量守护着大地，墨菲斯的阴影从地上撤退了。克里托斯对于自己的胜利并没有感到多少欣慰。在他的面前，是不知多少年的奴役生涯，从他的黑暗传说开始的那一天，他一直要克服自己的过去，找回丢失的人性。但是现在，作为众神的一件工具，克里托斯只是一个被利用的对象而已。无情的战斗使他付出了代价，当他从太阳神的马车上面掉落的时候，他在想什么呢？他所付出的这种牺牲，是不是沉重得令人无法忍受，哪怕是像他这样的斯巴达之鬼，也无法继续坚持下去？

就在克里托斯即将撞击地面的一刹那，一股力量托住了他，把他平安地送到地上。远处，一男一女走了过来。

“他这次又很好地为我们服务了，雅典娜。”

“他是一个了不起的凡人。”

这两人从克里托斯身上收起了太阳神和宙斯的装备，这时那个男子对女子说道：“他很脆弱，我们要帮助他吗？”

“他会活下去的，必须这样……”那女子的话音刚刚落地，两个人便消失得无影无踪了。克里托斯孤独地躺在悬崖边上，远处的海风吹拂着他的身体。（完）



游戏附加内容

除了游戏正篇之外，还有各种附加内容，只要满足了一定条件就可以获得。

内容名称	内容描述	取得条件
Challenge of Hades	挑战模式	以任意难度通关
God Mode	Very Hard难度	以任意难度通关
In-Game Movies	观看游戏的过场动画	以任意难度通关
The Lost Levels	游戏开发时的删减内容	以任意难度通关
Making of Attica	游戏制作花絮	以God难度通关
Inside Ready at Dawn Studios	制作人员自爆	以任意难度通关
Character Concept Art	角色概念插画	以任意难度通关
Environments Concept Art	背景概念插画	以任意难度通关
Outtakes Concept Art	未公开的插画	以God难度通关

被小行星所环抱的巨大“环”
人们就生活在它的呵护下
大气中充满了“灵光”之力
为了讨伐“访问者”
军事组织“法鲁滋大”
成立了
而贝鲁特便是“法鲁滋大”
所属的一名菜鸟士兵
在贝鲁特所参加的首次实战任务
对杰内鲁大森林的调查
在这次任务中，
他与她奇迹般的相遇了……



SOMA BRINGER

ソーマブリンガー

《灵光守护者》给人的感觉实在是太像某某网游了……相信基本上玩过的人都会觉得本作中的单人模式实在意义不大，而联机对战才是游戏中真正的重点！由于本作中的究极装备实在不是很容易就“刷”的出来，所以刷BOSS也就自然成为了家常便饭。

NDS	Nintendo	2008年02月28日
	ARPG	1～3人/5040日元
灵光守护者		1024Mb

操作按键表

十字键	控制角色移动
A、B、X、Y键	使用各种特技攻击
L键	攻击模式与道具使用模式的切换
R键	切换特技组合（共有3组）
SELECT键	切换屏幕显示大小(由远至近共5个等级)
START键	打开菜单模式



冒险的心得

当在战斗中受到了怪物的强力打击而剧减HP时，建议即时按L键切换，使用ライフボトル之类的回复系道具。如果因为“吝惜”被敌人无情的灭掉，而损失宝贵的经验值的话，那就得不偿失了。并且，由于本作可以变卖的道具实在是太多了，购买回复道具用的资金应该还是不成问题的。

关于“门”（ゲート）

在本作游戏中，世界各地都遍布着被称为“门”的装置，而这个装置的作用就是可以使玩家在各个重要地点之间进行快速的移动。“门”在使用上也非常简单，只要在发现新的“门”以后将其开启，便可以使用了。不过，需要注意一点，在联机模式的时候，由于玩家之间记录进度的不同，可能会发生“门”无法使用的情况。而当联机游戏结束后，玩家再次进行单机模式的时候也有可能会发生同样的情况。

李勇 加油、加油！继续努力！
读者资料 男，15岁，上海市浦东新区凌兆路256弄17号101室，2000124，QQ524109

"祭坛"(ほこら)的颜色与效果

在游戏的战场中，会出现各种不同颜色的祭坛。当玩家的角色接触祭坛后便可以获得相应的各种附加效果。具体的附加效果如下表：

祭坛颜色	产生效果
白色	HP与MP全部回复
绿色	HP全部回复
青色	SP全部回复
红色1	一定时间内获得的经验值量为平时的1.5倍
红色2	一定时间内攻击力提升为平时的1.3倍
红色3	一定时间内防御力提升为平时的1.3倍
红色4	一定时间特殊技能的等级提升2级

关于各项能力值的上限

游戏中的四项能力值(腕力、魔力、体力、器用)的最大上限统一为255点。并且，即便是通过装备特殊的道具也不可能突破这个上限数值。另外，与特殊技能的点数分配不同，能力的点数在分配后是"永久性"的，所以各位在进行能力点数分配的时候还需多加考虑。



商店中的小秘密

在游戏中商店里摆放出售的装备品，并不是任何时候都一样的，运气好的玩家也许就能在商店中购买到珍贵度非常高的道具。（虽然几率是非常低的吧……）为了提高买到珍贵道具的几率，建议玩家没事的时候就去瞥一眼吧，没准就能淘到好东西。

游戏中的分支任务

在玩家进行游戏时，当遇到头顶上有"？"标记的人时，不要忘记去与其交谈，这样一来就可以触发分支任务了。分支任务的打法与主线任务基本相同，按照提升进行即可，在完成后回到托付人那里还可以得到不错的道具、装备品作为奖励。而且，大部分的分支任务都是在发展主线任务的时候就可以顺便解决掉的。相信这种顺手牵羊的事情没人不愿意做吧……

死亡后的墓碑

在进行游戏时，即便主人公等级不低，也难免会出现遇到意外事故而身亡的情况……当主人公被敌人击倒后，在其倒下的地点会出现一个墓碑。当然了，这块墓碑并不仅仅只是用于纪念主人公的光荣殉职，它还记载了主人公生前的功绩——即：EXP。当玩家再次返回到该地时，对墓碑回收后就可以得到战死时损失掉的EXP了(虽然只有一小部分而已……）。另外，如果是被敌人的冻结或石化击中而暴碎的话，是不会出现墓碑的……

游戏中断后的注意事项

当玩家发展了游戏的剧本或是进行保存记录退出游戏后，游戏战场内则会发生一定的变化。具体的变化如下：

1、战场内的全部怪物重新复活（也有极少部分是不会的）。

2、墓碑全部消失。

3、使用道具开启的灵光之门全部消失。

4、战场内的宝箱全部刷新。

5、战场内的神石全部刷新。

特殊技能的等级

下面来为大家讲述一下游戏中的重要系统之一的特殊技能系统。根据本作中的不同职业特性，能够使用的特技也会有很大的变化。但在正常情况下，无论任何职业中的任何特技，其上限都为20级。不过也可以通过装备特殊道具来使其突破上限等级。另外，分配特殊技能点数与分配人物



苑圣鹿其	字不好看，不代表人不帅，所以，上边角栏还是可以的。
读者资料	男，15岁，北京市朝阳区农光南里8楼14层8号，100020，QQ332343420

能力成长点数时不同，对于使用了的点数也可以“回收”，用来增加更高级别的特技。总之，玩家可以用手中得到的技能点数，随时改变特技的种类，来对应不同战斗的需要。

特殊技能修得的建议

说到游戏中的特殊技能，其种类十分的丰富。玩家又该如何来分配手中有限的点数来最大程度地强化特殊技能呢？其中最重要的一点便是：注意集中强化。虽然可以使用不多的点数来学习各种特技，达到种类丰富的目的，但这种行为的最终结果就是导致每种特技等级都很低，特技等级的低下也就导致了该特技使用效果的微弱……所以，建议大家在初期的时候每种的特技都用1点来学会后“体验”一下，当找到适合自己战斗方式的特技后再全力强化。游戏中虽然提供了4项特技的位置，但实际上真正在战斗中非常实用的也不过就是2种左右，甚至说“一技贯通”也是很正常的（即：若干自动类特技加上一个攻击类特技）。

特殊技能所附带的各种属性

在玩家进行特殊技能的点数分配的画面中，下方屏幕特殊技能解释的右侧会有4个小圆槽，这些圆槽内图案所表示的意义，从左至右依次为：异常状态、支援效果、特殊支援、BREAK效果。当某项特技的该位置显示出图案后即表示该特技拥有相应的特殊效果。各种效果具体意义如下：

异常状态：在使敌人受到伤害的同时，还可以对其造成各种异常状态打击（石化、冻结、减速等等）。其中，像石化等部分异常状态更是成为了战斗时超强的辅助手段。

支援效果：无需多做解释，就是使用有利的特殊状态来支援自己或是同伴。

特殊支援：与支援效果类似，不过此项为固定职业所拥有的特殊系支援效果。

BREAK效果：与异常状态相似，都是非常实用的特殊效果。在玩家对敌人造成有效打击后还可追加浮空或是击飞等效果。



主线简单流程

本作游戏的主线流程部分比较简单，基本上每个迷宫都不存在非常复杂的地形。

ACT0 树海的少女

◆ジュネル大森林：

游戏最初的基本教学说明，包括道具的使用、各种模式的解禁、能力点数的分配等等。

◆ジュネルの茧：

调查茧后与ハイビジター发生战斗；调查死体后发生剧情事件；进入ACT1。

宝箱分布情况

区域	数量
ジュネル大森林2	3
ジュネル大森林3	1
ジュネル大森林5	2
ジュネル大森林7	1
ジュネル大森林8	2

ACT1 遗迹の街

◆シルトクレーテ：

在舰内工作室中，仓库机能解禁；前往アマティー市街。

◆アマティー市街：

进入后发生剧情事件；启动传送门。

◆リネル神殿：

与神殿的司祭对话；部队编成的限制解除；从アマティー市街的西方出发，前往ロタ草原。

◆ロタ草原：

按照“ロタ草原”→“ロタ平原 北”→“ガボン钟乳洞入口”的顺序前进。

◆ガボン钟乳洞入口：

与ジャイアントインプ发生战斗；与サルタンド发生对话；返回リネル神殿。

◆リネル神殿：

与神殿司祭发生对话；乘坐升降机下到ダウンタウン。



杨瑞	无机一族像我一样快乐吧！
读者资料	男，14岁，江苏省新沂市轻工路7号，221400，QQ6568294



◆ダウンタウン：

与アーダ发生对话；前往ロタ平原。

◆ロタ平原：

进入后按照“ロタ平原”→ロタ平原 东→パルマ绿道的顺序前进。

◆パルマ绿道：

与グロマ发生对话。

◆ヘビーテイルの巢：

与ビジター发生战斗；前往パルマ绿道。

◆パルマ绿道：

与グロマ发生对话；前往パルマ川 西。

◆パルマ川 西：

与スポアマタンゴ发生战斗;前往パルマ川 东。

◆パルマ川 东：

与盗贼タロン发生对话；前往サンダーバード生息地。

◆サンダーバード 生息地：

与キングバード发生战斗;返回パルマ川 东。

◆パルマ川 东：

与盗贼タロン再次发生对话后“绍介状”入手；前往ダウンタウン。

◆ダウンタウン：

将得到的“绍介状”交给トニー后秘密通道打开；进入デボン钟乳洞。

◆ デボン钟乳洞：

在デボン钟乳洞2与ユルルング发生战斗；按照デボン钟乳洞2→モイラの断崖 南→モイ。ラの断崖→グイリーつり桥→モイラの断崖 北→アマティー遗迹的顺序前进。

◆アマティー遗迹：

经过アマティー遗迹3前往断罪の门。

◆断罪の门：

与民兵レステ发生对话；前往调停者の间。

◆调停者の间：

调查位于中央的装置后，与オルフェウス发生战斗；击倒オルフェウス后调查，发生对话剧情事件；剧情完成后，就可以在部队编成中选择使用イデア了。

◆アマティー遗迹：

在アマティー遗迹4与カメオ・エン・メス发生战斗。

从アマティー遗迹6向南方前进经过アマティー遗迹7后到达审判の门。

◆审判の门：

调查装置后，前往アポクリファの间。

◆アポクリファの间：

与アルマドーラ发生战斗；胜利后调查，发生剧情事件；返回リネル神殿交差。

◆リネル神殿：

与司祭发生对话。

◆シルト クレーテ：

完成任务后得到5点的AP(特技点数)作为奖励;在舰桥选择目标オーディタール后进入Act2。

宝箱分布情况

区域	数量
ロタ平原 北	1
ロタ平原 东	1
パルマ洞窟	2
パルマ川	1
パルマ川 东	4
デボン钟乳洞1	1
デボン钟乳洞2	3
モイラの断崖 南	1
モイラの断崖	2
グイリーつり桥	2
アマティー遗迹2	2
アマティー遗迹4	1
アマティー遗迹5	2
アマティー遗迹6	1
アマティー遗迹8	2
ポルルの水源	1

ACT2 暴走

◆机动都市オーディタール尾部港湾设施：

与ゲッツェ大佐发生对话；从战斗指挥所前往ラルゴブリッジ入口。

◆ラルゴブリッジ入口：

与イデア发生对话剧情；前往东ラルゴブリッジ3。

◆东ラルゴブリッジ3：

与两只キャノントレイン发生战斗；胜利后

陶宇杰	为啥2008奥特曼剧场版还是没出呢，最好搞个游戏来纪念一下的说。
读者资料	男，12岁，上海市普陀区香泉路85弄36号，200333



调查キャノントレイン发生剧情事件；返回战斗指挥所。

◆中央ラルゴブリッジ 战斗指挥所：

与ゲッツェ大佐发生对话。

◆东ラルゴブリッジ3：

从西方进入中央ラルゴブリッジ1。

◆中央ラルゴブリッジ1：

按照东南方向→西南方向的顺序前进；在中央ラルゴブリッジ2与センチネル发生战斗；照北→西→南的顺序前进前往中央ラルゴブリッジ4；在中央ラルゴブリッジ4救出了先遣部队；在中央ラルゴブリッジ5与ヴァーミリオン发生战斗；从中央ラルゴブリッジ3向西北前进，进入西ラルゴブリッジ。

◆西ラルゴブリッジ：

进入西ラルゴブリッジ1后发生剧情事件；经过西ラルゴブリッジ2进入西ラルゴブリッジ3；在西ラルゴブリッジ3与メタルウォーカー发生战斗；胜利后调查メタルウォーカー发生剧情事件；经过西ラルゴブリッジ4前往グラーヴェ要塞。

◆グラーヴェ要塞：

从グラーヴェ要塞入口接连通过グラーヴェ要塞 第一层、グラーヴェ要塞 第二层来到グラーヴェ要塞 第三层，在这里与ブルー；ジャック发生战斗；从グラーヴェ要塞 第四层东区域前往グラーヴェ要塞 第四层中央リフト；在グラーヴェ要塞 第四层中央リフト调查控制器后发生剧情事件；从グラーヴェ要塞 第四层南区域前往グラーヴェ要塞 第四层西区域；在グラーヴェ要塞第四层西区域打开控制器后，第四层与第一层的电梯开启；从グラーヴェ要塞 第四层中央リフト前往グラーヴェ要塞 第五层；在グラーヴェ要塞第五层南区域与プレデター发生战斗；在グラーヴェ要塞 第五层北区域打开控制器后，使用电梯前往グラーヴェ要塞 隔离栋2；在グラーヴェ要塞第五层南区域与プレデター发生战斗；战斗胜利后，从グラーヴェ要塞 第五层南区域打开控制器，乘电梯前往グラーヴェ要塞隔离栋3；在グラーヴェ要塞 最下层东区域打开控制器后，前往グラーヴェ要塞 隔离栋4；进入グラーヴェ要塞 隔离栋4后与ヴァイオレーター发生战斗；按照第五层北区域→最下层西区域→最下层东区域的顺序前进前往コア制御室。

◆コア制御室：

调查其中的装置后发生剧情事件；前往グラーヴェ要塞コア。

◆グラーヴェ要塞コア：

与カペルゼーレ发生战斗；胜利后调查カペルゼーレ发生剧情事件；返回战斗指挥所交差。

◆战斗指挥所：

与ゲッツェ大佐发生对话。

◆シルト クレーテ：

从舰桥选择前往マラン・アサ后进入Act3。

宝箱分布情况

区域	数量
东ラルゴブリッジ2	3
中央ラルゴブリッジ1	1
中央ラルゴブリッジ2	2
中央ラルゴブリッジ3	1
中央ラルゴブリッジ5	2
西ラルゴブリッジ1	2
西ラルゴブリッジ2	1
要塞内第一层	1
要塞内第二层	1
要塞内第三层	2
要塞内第四层东区域	1
要塞内第四层南区域	3
要塞内第四层西区域	1
隔离栋1上层	1
要塞内第五层南区域	1
要塞内第五层北区域	2
隔离栋2	2
隔离栋3	2
最下层东区域	1

ACT3 嵐の中へ

◆マラン・アサ：

进入マラン・アサ市街后发生剧情事件；在センダディ本部与タングス对话；前往西アデル沙漠。

◆西アデル沙漠：

按照西アデル沙漠1→西アデル沙漠2→西アデル沙漠3 南东的顺序前进前往ケブの泉。

张小丹 为了中考，为了NDSL，只有努力，努力，再努力地冲了！
读者资料 男，16岁，合肥市45中九（5）班，230001，QQ516403385

◆ケブの泉:

与モンタニアーナ发生对话。

◆教主厅:

与シュピッツェ发生对话;返回西アデル沙漠。

◆西アデル沙漠:

从西アデル沙漠3 北经过西アデル沙漠4与西アデル沙漠5后进入クエル流砂洞。

◆クエル流砂洞:

通过クエル流砂洞1与クエル流砂洞2后进入アクタイオン生息地。

◆アクタイオン生息地:

与アクタイオン发生战斗;胜利后调查アクタイオン发生剧情事件;返回西アデル沙漠。

◆西アデル沙漠:

从西アデル沙漠3 东出发,通过ディミヌオアシス后来到ソーマ岚观测ポイント。

◆ソーマ岚观测ポイント:

与エレオス发生对话;前往ディミヌ砂丘。

◆ディミヌ砂丘:

与タルナーダ发生战斗;胜利后调查タルナーダ发生剧情事件;前往教主厅バルコニー。

◆教主厅バルコニー:

与教主ソナス发生对话;再次前往ディミヌ砂丘。

◆ディミヌ砂丘:

从东アデル沙漠1→东アデル沙漠2の北→アグバパ灵殿入口;通过アグバパ灵殿入口进入アグバパ大回廊1;经过アグバパ大回廊1 北来到アグバパ大回廊2与ムーバ;ジャジャ发生战斗;经过异界の门前往クイント神殿。

◆クイント神殿:

通过クイント神殿入口来到雕像の间;在雕像の间调查石像后发生剧情事件;通过カタコンベ来到英灵の间后与レグネド;セーバーソウル发生战斗;按照雕像の间 中央→雕像の间 第二





层的顺序前进前往雕像の间 第三层;在雕像の间第三层与ベヒーモス发生战斗;通过雕像の间 第四层与生贽の间后前往升天の门;进入升天の门后发生剧情事件;在彼岸の庭调查石柱后发生剧情事件;按照ポトス回廊→メノス回廊的顺序前往クルシア回廊;从クルシア回廊向下进入ゴビ回廊;在ゴビ回廊与セルトト;オズ发生战斗;返回クルシア回廊向上前进,通过神托の座进入ギリアムの寝床。

◆ギリアムの寝床:

与ギリアム发生战斗;胜利后调查ギリアム发生剧情事件;前往教主厅回廊。

◆教主厅回廊:

与エレオス对话后发生剧情事件;完成任务后得到10000EXP作为奖励。

◆シルトクレーテ:

在舰桥选择前往大雪山ゾーリャ后进入Act4。

宝箱分布情况

区域	数量
西アデル砂漠1	1
西アデル砂漠2	3
西アデル砂漠3	1
西アデル砂漠4	2
西アデル砂漠5	1
クエル流砂洞1	1
アクタイオン生息地	2
ディミヌオアシス	1
东アデル沙漠1	2
东アデル沙漠2	1
ケブーラオアシス	2
アグバパ大回廊1	6
贤者の棺	4
贤者の棺地下	3
カタコンベ	5
英灵の间	1

常峻豪	我什么时候才能把我那可怜的GBA要回来呀!
读者资料	男,16岁,辽宁省东港市新兴路,118300,QQ247897179

区域	数量
クイント神殿 第二层	4
クイント神殿 第三层	4
クイント神殿 第四层	2
彼岸の庭	1
ポトス回廊	3
メノス回廊	1
ゴビ回廊	1

ACT4 古の护り手

◆ゾーリャ山麓：

来到ゾーリャ山麓 入口的ブックル乘り场发生剧情事件；按照クイア雪洞1→クイア雪洞2→クイア雪洞 南→ミンネの高台的顺序前进前往ゾーリャ村。

◆ゾーリャ村：

来到ヴェルトの家后发生剧情事件；返回クイア雪洞。

◆クイア雪洞：

从クイア雪洞的东北方向前往ゾーリャ山中腹。

◆ゾーリャ山 中腹：

从ゾーリャ山 中腹向西南方向前进，进入クイア雪洞与フロストホッパー发生战斗；向北方前进，通过ケルド雪洞3后调查魔法阵发生剧情事件；返回ゾーリャ村。

◆ゾーリャ村：

村长宅前与村长发生对话;返回ケルド雪洞3。

◆ケルド雪洞：

经过ケルド雪洞3前往ヒル幽谷东；在ヒル雪洞与キングノーチラス发生战斗；从ヒル幽谷 东向北前进，通过ランド山道后进入ウォルムの崖。

◆ウォルムの崖：

在ウォルムの崖与マルカソルジャー×2、マルカスカウト发生战斗；与右上方的ナノン发生对话；返回ゾーリャ村与村长对话；再次前往ウォルムの崖。



◆ウォルムの崖：

从ヒル幽谷 西出发，前往ベルムの泷；在ベルムの泷的桥头附近与フェンリル发生战斗；胜利后调查桥头发生剧情事件；返回ゾーリャ村。

◆ゾーリャ村：

再次与村长发生对话；返回ベルムの泷。

◆ベルムの泷：

从ベルムの泷的西南方向前进，经过ベルム悬崖与マルカートの绳张り后进入ギギルの泉；在ギギルの泉与マルカロード发生战斗；胜利后调查泉水发生剧情事件；向西方前进，发现魔法阵调查后发生剧情事件；前往ラグラの巨石桥。



◆ラグラの巨石桥：

按照ラグラの巨石桥1→ラグラの巨石桥2→ラグラの巨石桥 西の峰的顺序前进，进入ギギリオンの住处。

◆ギギリオンの住处：

按照ギギリオンの住处1→ギギリオンの住处2→ギギリオンの住处3→ギギリオンの住处4的顺序前进，进入日拜石采掘场。

◆日拜石采掘场：

调查池子后发生剧情事件；前往断罪の间。

◆断罪の间：

调查断罪の间的石像后发生与2只ガルゴディアス发生战斗；战斗胜利后调查ガルゴディアス发生剧情事件；通过ギギリオンの住处5来到ギギリオンの住处6；在ギギリオンの住处6与ソウルイーター发生战斗；通过ギギリオンの住处7来到ギギリオンの住处8；在ギギリオンの住处8与キング；ブルブロ发生战斗；通过ギギリオンの住处9来到ギギリオンの住处10；在ギギリオンの住处10与キルギス・メア发生战斗；通过ギギリオンの住处11来到ギギリオンの住处12；在ギギリ

王韬 我很喜欢掌机·游戏，希望广交玩友。
读者资料 男，18岁，石家庄裕华区富强大街150号39栋2单元301，050000，QQ24316412

オンの住处12与クイーン；アーシア发生战斗；返回ギギリオンの住处10后向上前进，通过封闭の路后进入ゾーリャ山 火口冰床。

◆ゾーリャ山 火口冰床：

在ゾーリャ山 火口冰床与チェルノボグ发生战斗；战斗胜利后调查チェルノボグ发生剧情事件，エレオス出现；击倒エレオス后，调查发生剧情事件；返回ゾーリャ村与村长对话。

◆シルトクレーテ：

完成任务后得到5点特技点数（AP）；在舰桥选择向ギナス熔岩带后进入Act5。

宝箱分布情况

区域	数量
ゾーリャ山麓2	1
クイア雪洞	1
キリル雪崖 东	2
ゾーリャ山 中腹	1
南クイア雪洞	2
ケルド 雪洞1	2
ケルド 雪洞2	3
ヒル幽谷 东	2
ヒル雪洞	2
ウォルムの崖	1
ヒル幽谷西	3
ベルムの泷	1
ベルム悬崖	3
マルカートの绳张り	2
ギギルの泉	3
ギギリオンの住处1	2
ギギリオンの住处2	1
ギギリオンの住处3	3
ギギリオンの住处4	3
ギギリオンの住处5	2
ギギリオンの住处6	1
ギギリオンの住处7	2
ギギリオンの住处8	5
ギギリオンの住处10	2
ギギリオンの住处11	4
ギギリオンの住处12	5

ACT5 咒缚の圆环

◆ギナス熔岩带：

从ギナス熔岩带入口出发经过ギナス熔岩带1、ギナス熔岩带2后进入ギナス熔岩带3；在ギナス熔岩带3的出口发生剧情事件；通过ギナス熔岩带4与ギナス熔岩带5后进入ギナスの音叉。



◆ギナスの音叉：

调查音叉后发生剧情事件；从ギナスの音叉向上前进通过ギナス熔岩带7与タ一ダ熔岩窟后来到タ一ダの音叉。

◆タ一ダの音叉：

调查音叉后发生剧情事件；返回ギナスの音叉。

◆ギナスの音叉：

从ギナスの音叉出发向南方前进，通过テ一ベ熔岩窟后来到テ一ベの音叉。

◆テ一ベの音叉：

调查音叉后发生剧情事件；从テ一ベの音叉向西南方前进后，在テ一ベの炎路与ヴォルジャガ；ブラッドム一ン发生战斗；继续向西前进通过ネム熔岩窟与ネムの炎路后来到ネムの音叉。

◆ネムの音叉：

调查音叉后发生剧情事件；向东北方前进后，在ゴフ熔岩窟2与ジャガ一ノ一ト发生战斗；返回ギナスの音叉。

◆ギナスの音叉：

从ギナスの音叉向西北方前进，进入リングタワ一。

◆リングタワ一：

在リングタワ一基部发生剧情事件；在リングタワ一转移装置与ル一ジュドレイク发生战斗；战斗胜利后调查ル一ジュドレイク发生剧情事件；按照リングタワ一下层1→リングタワ一下层2→リングタワ一下层连结通路的顺序前进前往リングタワ一下层3；进入リングタワ一下层3后发生剧情事件。；与ゲ一ト发生战斗；通过リングタワ一下层3来到リングタワ一下层4后与エアリアル发生战斗；从ロア转移装置下层前往ロア转移装置中层。

◆リングタワ一中层：

从ロア转移装置中层出发按照リングタワ一中层1→リングタワ一中层2→リングタワ一中层3的顺序前往→リングタワ一中层4中层连结通路；在リングタワ一中层4与ベゼクリク发生战斗；从リングタワ一中层4前往中层连结通路，进入后发

生剧情事件；从中层连结通路进入リングタワー中层5后，与アンビシオン发生战斗；通过ミドラ转移装置中层前往ミドラ转移装置上层。

◆リングタワー上层：

从ミドラ转移装置上层出发，按照リングタワー上层1→リングタワー上层2→リングタワー上层3的顺序前往上层连结通路；进入上层连结通路后发生剧情事件；从上层连结通路进入リングタワー上层4后与フェデルタ发生战斗；从リングタワー上层4出发，按照リングタワー上层5→リングタワー上层6的顺序前进来到リングタワー上层7；进入リングタワー上层7后与グランドクロス发生战斗；从リングタワー上层继续前进，通过ハイア转移装置后来到タワー顶上部。

◆タワー顶上部：

在タワー顶上部与ラバン发生战斗；战斗胜利后调查ラバン发生剧情事件。

◆シルトクレーテ：

完成任务后得到5点特技点数（AP）；在舰桥选择前往空中都市クレモナ后进入Act6。

宝箱分布情况

区域	数量
ギナス熔岩带2	1
ギナス熔岩带3	1
ギナス熔岩带4	1
ギナス熔岩带5	2
ギナス熔岩带6	2
ギナス熔岩带7	2
ギナスの音叉	1
タータ熔岩窟	2
テーベ熔岩窟	2
テーベの音叉	2
テーベの炎路	3
ネム熔岩窟	1
ネムの炎路	1
ネムの音叉	2
リングタワー下层1	1
リングタワー下层2	2
リングタワー下层4	1
リングタワー中层1	2
リングタワー中层3	1
リングタワー中层4	1
リングタワー上层2	2
リングタワー上层3	2
リングタワー上层5	1
リングタワー上层6	1

ACT6 ここよりはるか

◆空中都市クレモナ：

从空中都市クレモナ的接岸地点前往空中都市クレモナ港→1→2→3→4；从空中都市クレモナ港2进入クレモナ庭园后发生剧情事件；返回クレモナ港。

◆クレモナ港：

从クレモナ港出发，使用转移装置前往浮游大陆ザイン。



◆浮游大陆ザイン：

从浮游大陆ザイン入口出发，按照西ザイン大森林1→西ザイン大森林2→西ザイン岬1的顺序前往ザルツ洞；在ザルツ洞与パンツァークロウラー发生战斗；从ザルツ洞前往北ザイン岬1；进入北ザイン岬1后发生剧情事件；通过北浮游岩礁1后来到北ザイン岬2；从北ザイン岬2向南方前进，按照北浮游岩礁2 东→北浮游岩礁3东北的顺序前进来到北ザイン岬5；从北ザイン岬5向东前进后发生剧情事件；按照东ザイン岬1 北→东ザイン大森林1→东ザイン大森林2 东南→东ザイン岬2 东→东ザイン岬3 东南的顺序前往中央浮游岩礁3；在中央浮游岩礁3发生剧情事件后，使用传送装置前往战斗舰迹。

◆クレモナ军战斗舰迹：

进入クレモナ军战斗舰甲板后与エレオス发生战斗；战斗胜利后调查エレオス发生剧情事件；穿过东浮游岩礁后到达ソーマパレス。

◆ソーマパレス：

向右上方前进来到ソーマパレス东塔；从ソーマパレス东塔2向右前往ソーマパレス东塔3；进入ソーマパレス东塔3后，与ウォームビジター发生战斗；在ソーマパレス东塔 顶上与アラルガンド发生战斗；战斗胜利后调查アラルガンド发生剧情事件；使用传送装置前往ソーマパレス南塔。

赵恒申	上了就后悔，后悔没早上。
读者资料	男，20岁，哈尔滨道外区东莱街北兴教育园区B1栋1单元401，150026

◆ソーマパレス南塔：

从ソーマパレス南塔的传送装置向东南前进，经过ソーマパレス南塔1与ソーマパレス南塔2后来到ソーマパレス南塔3；进入ソーマパレス南塔3后与ウォームビジター发生战斗；在ソーマパレス南塔 顶上与マルチアーレ发生战斗；战斗胜利后调查マルチアーレ发生剧情事件；使用传送装置前往ソーマパレス西塔。

◆ソーマパレス西塔：

从ソーマパレス西塔的传送装置向西南前进，经过ソーマパレス西塔1与ソーマパレス西塔2后来到ソーマパレス西塔3；进入ソーマパレス西塔3后与ウォームビジター发生战斗；在ソーマパレス西塔 顶上与スヴァロボグ发生战斗；战斗胜利后调查スヴァロボグ发生剧情事件；使用传送装置前往ソーマパレス北塔。

◆ソーマパレス北塔：

从ソーマパレス北塔的传送装置向西北前进；经过ソーマパレス北塔1与ソーマパレス北塔2后来到ソーマパレス北塔3；进入ソーマパレス北塔3后与ウォームビジター发生战斗；在ソーマパレス北塔 顶上与グード、フェデルタ、アンビシオン3人发生战斗；战斗胜利后调查，发生剧情事件;使用传送装置前往ソーマパレス中枢。

◆ソーマパレス中枢：

本游戏的最终之战，难度不是很大，首先出现的是アドニス，这家伙对水属性较弱。；击倒アドニス后调查，发生剧情事件；最终BOSSアレーティア出现。注意小心它的魔法攻击，在其做出预备动作的时候就赶紧撤出它的射程范围，等魔法发动完后再近身猛砍即可；将アレーティア击破后终于迎来了结局剧情，欣赏完毕之后就可以再开二周目了……

宝箱分布情况

区域	数量
西ザイン大森林1	1
西ザイン大森林2	1
ザルツ洞	2
北ザイン大森林1	1
北ザイン大森林2	1
北ザイン岬3	1
北浮游岩礁2	2
北ザイン大森林3	1
东ザイン大森林1	1
东ザイン大森林2	2
ボルツ洞	2



区域	数量
中央浮游岩礁2	3
东ザイン岬3	1
东ザイン大森林3	3
ソーマパレス东塔1	1
ソーマパレス东塔2	1
转移回廊1	2
转移回廊2	1
ソーマパレス南塔1	2
ソーマパレス南塔2	2
ソーマパレス南塔3	2
转移回廊4	1
ソーマパレス西塔1	1
ソーマパレス西塔3	2
ソーマパレス北塔1	1
ソーマパレス北塔3	1
转移回廊7	3
转移回廊8	1

通关后的特典

当游戏一周目完成后，再次读取记录开始游戏时，可以继承一周目时选用角色的全部的状态，并且增加该角色的N套换装。但所选择的角色以及职业不能变更。另外，重新游戏开始后可以选择一周目时使用不能的隐藏角色イデア作为主人公以及新的难度。还有，隐藏的3个EX剧本也可以随时挑战了。





支线任务攻略

本作中的分支任务还算是比较好完成的，而且完成后还能够得到不少很实用的装备。

ACT1 神秘の水

依赖人： フィーデル

所在地： リネルの大树

内容： 为了治疗生病的母亲，去ポルルの水源取来泉水。

报酬： 生命のしずく（效果为：使用后HP的最大上限增加100点） 。

要点简述： 从アマティー遗迹6向右前进，进入ポルル洞窟；穿过ポルル洞窟后，来到ポルルの水源，入手道具“ポルルの水”；返回リネルの大树与フィーデル对话后，任务完成。

ACT1 石工のおつかい

依赖人： パーフリング

所在地： ダウンタウン

内容： 在工作中，机器发生了故障。去パルマ洞窟取回修理机器用的零件。

报酬： 汚い指轮（装备后没有任何效果，只能当作“废铁”换钱……）。

要点简述： 在パルマ洞窟 东北与小BOSS“ビジター”发生战斗；战斗胜利后在最深处得到道具“工作机の修理用部品”；返回ダウンタウン与パーフリング对话后，任务完成。

ACT1 父から子へ

依赖人： レステ

所在地： リネル神殿

内容： 从父亲那里得到的贵重画像不慎遗失了。丢失的地点就位于ガボン钟乳洞中……

报酬： ルーキーミング（游戏初期非常强的装备品之一，推荐大家一定要入手。装备ルーキーミング后腕力+2、火攻击12、火耐性+10%、最大HP+40）。



要点简述： 从ガボン钟乳洞入口进入ガボン钟乳洞；在最深处得到道具“ミス；アマティーのブロマイド”；返回リネル神殿与レステ对话；任务完成。

ACT2 整备兵の思い

依赖人： ゲシュトップ

所在地： 中央格纳库

内容： ゲゼルガンのコピーを作りたい。为了复制“格泽鲁枪”（ゲゼルガン），去グラーヴェ要塞取回必要部件“キメラのハート”。

报酬： ゲゼルガン（能力还可以的武器。装备后攻击力19、追加攻击力+6、器用さ+6、火攻击12、火耐性+10%）。

要点简述： 进入グラーヴェ要塞 第四层西区域打开控制器开关；从グラーヴェ要塞 第一层的左侧前往隔离栋1上层；在隔离栋1上层得到道具“キメラのハート”；返回中央格纳库与ゲシュトップ对话，任务完成。

ACT3 圣者の持つもの

依赖人： チャンハオ

所在地： マラン；アサ市街地

内容： 占卜行业开始逐渐衰弱，已经无法再靠占卜生存下去（汗……）。去アグバパ灵殿后面的先の地，取得“圣者の血”。

报酬： 奖励珍贵的CP，5点。

要点简述： 从クイント神殿内前往カタコンベ；在カタコンベ的上方位置得到道具“圣者の血”；返回マラン；アサ市街地与チャンハオ对话，任务完成。

ACT3 ラヴ・フラワー

依赖人： サンプラー

所在地： セクンダディ本部前

内容： 去ケブーラオアシス取得ペラポンナの花。

报酬： ハデな指轮（同样是垃圾道具，只能留作纪念或是卖掉换钱。

要点简述： 从东アデル沙漠2向右方前进，来

潘国柱 希望各个小编在新的一个春天里，给我们带来无限的欢乐和幸福。
读者资料 男，18岁，辽宁省大连市沙河口区太原街88号楼2楼7号，116021

到ケブーラオアシス；进入后与中央的BOSSケブーラドラゴン发生战斗；战斗胜利后得到道具“ペラポンナの花”；返回セクンダディ本部前与サンプラー对话，任务完成。

ACT3 太古の树海

依赖人：ダンピット

所在地：教主厅回廊

内容：去太古の树海调查传说中的贤者の棺。

报酬：追加EX剧本“ベネスの茧”。

要点简述：从アグバパ大灵殿1中央的地下道前往贤者の棺；在到达4个入口的地方时，选择左上方进入，得到道具“マハラの七书”。（其它的入口内有BOSS或是宝箱，有时间的玩家不妨全扫一遍吧。）；返回教主厅回廊与ダンピット对话，任务完成。



ACT4 暗の武器商人

依赖人：シュリユモー

所在地：ポタの店

内容：取回隐藏在ヒル雪洞中的“危险物品”。

报酬：ポタの店开张。

要点简介：从ヒル幽谷东出发，向下前进到达ヒル雪洞；在ヒル雪洞的中央部位与BOSS “キングノーチラス”发生战斗；战斗胜利后得到道具“すごく重い道具箱”；返回ポタの店与シュリユモー对话，任务完成。

ACT4 早朝の怪事件

依赖人：バヤン

所在地：プックル乘り场

内容：可怜的プックル们的粮食从仓库中消失了。去キリル雪崖摘取ペジエンタの实。

报酬：アイスアイズ（装备效果：体力+2、水攻击6、水耐性+5%、财宝发见+15%）。

要点简介：骑上プックル前往キリル雪崖；在キリル雪崖 东找到“ペジエンタの实；返回プックル乘り场与バヤン对话，任务完成。

ACT5 未确认生物の调查

依赖人：オクトバス

所在地：岩礁

内容：调查真红の龙，取得真红の龙的卵。

报酬：デュエルリーチ（装备效果：体力+2、最大SP+40、HP吸收3%、SP吸收1%）。

要点简介：从ネムの音叉出发，前往ゴフ熔岩窟2；进入ゴフ熔岩窟2后，与BOSS “ジャガーノート”发生战斗。；在ゴフの炎路得到道具“燃えるタマゴのかけら”；返回岩礁与オクトバス对话，任务完成。

ACT6 クレモナ人の秘密

依赖人：VIOLA–CO5

所在地：空中都市クレモナ1

内容：当水晶受到神秘之水的浸泡后，会赐予クレモナ人力量？

报酬：ソーマのしずく（使用后，SP最大上限增加50点）。

要点简介：从东ザイン大森林2向右前进，通过东ザイン大森林3到达东ザイン岬3；从东ザイン岬3向下前进，通过中央浮游岩礁3后，到达中央浮游岩礁4；在中央浮游岩礁4与BOSS“ガルガンチュア”发生战斗；返回空中都市クレモナ1与VIOLA–CO5对话后，任务完成。

ACT6 龙の试练

依赖人：VIOLA–CO1

所在地：クレモナ庭园

内容：若能从ドミナスの泷取来龙之泪的话，就赐予主人公勇者的称号与指轮。

报酬：勇者の指轮（装备效果：全特技+1、最大HP强化+10%、最大SP强化+10%、全耐性+5%）。

要点简介：从东ザイン大森林2向右前进，通过东ザイン大森林3后到达东ザイン岬3；从东ザイン岬3向右前进，进入ホルツ洞；穿过ホルツ洞达到ドミナスの泷后，与BOSS“キング；ウォジェック”发生战斗；战斗胜利后得到道具“龙のナミダ”；返回クレモナ庭园与VIOLA–CO1对话后，任务完成。

杨镇宇	多谢小编，多谢电子天下，下个月的电子天下我给包了……（开玩笑）
读者资料	男，17岁，广西桂平浔州高中07.9班，537200，QQ329783282



小森成雄带你走进决不妥协的迷宫世界

《世界树迷宫》系列在日本有着较高的知名度，这款游戏以硬朗的作风和决不妥协的精神而闻名，《世界树迷宫2诸王的圣杯》更是如此。游戏中并没有华丽的画面，也没有繁杂的剧情，取而代之的是朴实、简洁。本作不能选择难度，因为只要是能够到达最后一层，就已经很满意了，也就是说，游戏的难度非常的高。人物的最高等级为99，但是制作人透露，到达最后一层的玩家，70级左右就可以称得上是很高级别了。这不是一款简单的RPG游戏，作为经典RPG迷宫游戏的代名词，《世界树迷宫2》中融入了很多突显玩家睿智的要素，如职业的组合、道具的使用、战术的部署、赏金任务的完成度等等，游戏中登场的战斗职业中没有最强的，所有职业只要玩家使用得当，都会发挥出相当大的威力，队伍搭配的自由度很高。作为一款低投入的游戏，它的人气令一些号称大作以及超大作的游戏自叹不如。所有游戏中吸引人的要素都在本作中得以体现。



职业介绍

ソードマン（战斗特化型·前卫）

战士，在第一线战斗，惯用的武器是剑和斧。特技“フルゲイン”可以凝聚全力在武器上，给敌人强力一击。

主要技能：斧、剑攻击技能；二次攻击（ダブルアタック）；反击（カウンター）；采掘技能。

古伟县	买回PG第一件事就是看自己上榜没有。
读者资料	男，22岁，广东省梅县大坪镇下街口16号，514792

レンジャー（援护射击型·中卫）

弓箭手，使用弓箭在树海中展开冒险的探索者。特技“梦幻阵形”可以引出不寻常的力量。

主要技能：先行攻击（先制ブースト）；二次攻击（ダブルショット）；察知敌人的位置（知觉）；拥有三种采取技能。

パラディン（防御特化型·前卫）

圣骑士，使用巨大的盾牌在战场上驱驰可以抵挡住敌人的攻击。特技“完全防御”是一种可以将敌人的攻击完全防御住的盾牌技能。

主要技能：每回合HP自动回复（加护）；单体攻击无效（パリング）；盾防御系列；采掘技能。

ダークハンター（特殊攻击特化型·前卫）

暗黑猎人，用长鞭作为武器折磨敌人，使其弱化。特技“オールボンテージ”可以将敌人全身束缚，阻止其行动。

主要技能：鞭、剑攻击技能；诱敌（诱いの足音）；采伐技能。

メディック（回复特化型·后卫）

医师,队伍里的卫生员,回复成员的HP。特技“超医术”是一种将全员的HP和异常状态瞬间恢复的秘技。

主要技能：牺牲自己全员恢复（舍て身の医疗）；打怪掉落物品几率上升（博识）；TP自动回复（TPリカバリー）；回复系技能；采取技能。

アルケミスト（属性攻击型·后卫）

学者、法师，研究世上所有的规则及操纵万物的方法。特技“超核热の术式”是不属于三种常规属性之内的强力法术。

主要技能：针对敌人弱点进行攻击（解析）；炎、冰、雷属性魔法；回到磁轴（回归の术式）；伐采技能。

バード（支援特化型·中卫）

吟游诗人，擅长歌唱及舞蹈，在队伍中鼓舞大家的斗志。特技“最终决战の军歌”可以在一瞬间强化己方所有人的攻、防、体力。

主要技能：全体攻击力提升（猛き战いの舞曲）；全体防御力上升（圣なる守护の舞曲）；全体速度上升（韦驮天の舞曲）；周围的敌人在一定时间内沉睡（全てへの子守歌）；我方全体经验值提升（ホーリーギフト）；采取技能。

ブシドー（攻击特化型·前卫）

剑士，擅长异国剑术的剑术家。特技“一闪”是传说中的剑技，手腕一动之际就可以取敌首级。

主要技能：二次攻击,LV10可以进行三次攻击(ツバメ返し);刀系列技能；采掘技能。

カースメーカー(弱体特化型·后卫)

术士，使用诅咒的言语操纵敌人的行动以及生死。特技“黄幡の咒言”可以令敌人全体陷入各种异常状态。

主要技能：打怪掉落物品几率上升（博识）；敌全体攻击力降低（力拔いの咒言）；敌全体防御力降低（软身の咒言）；敌全体速度降低（足违えの咒言）；采取技能。

新职业介绍

在原有的9个职业上，新增加了3个职业，使职业总数量增加到12个。另外，在3个新增的职业中，如果要使用宠物这种职业进行游戏的话，必须通过第一阶段的迷宫才行。

ガンナー（属性攻击型·后卫）

枪手，使用各种枪械可以进行远距离属性攻击。特技“至高的魔弹”可以放出威力巨大的魔弹，让敌人瞬间昏厥。

主要技能：二次攻击，发动率不高（ダブルアタック）；我方全体异常状态回复(ドラッグバレット）；在地图上停止敌人的行动（威吓射击）；枪系列技能；采取技能。

杨政	支持任天堂，支持神游机。
读者资料	男，14岁，陕西西安新城区康乐路十街坊7号楼37731号，710043

ドクトルマグス(特殊支援型·中卫)

巫医，可以使用治愈和破坏两种力量的巫术。特技“太古的巫道”可以回复所有成员的HP，也可以提高所有人的耐性。

主要技能：回复系、剑系技能；单体攻击力提升（巫术鬼力化）；单体防御力提升（巫术皮硬化）；单体速度提升（巫术骏足化）；每回合我方全体HP提升（精灵の守り）；伐采技能。

ペット

宠物，第一阶段通过以后可以使用的职业，有熊、狼、熊猫、虎4种外很强形可以选择。特技“究级伤舔め”可以回复HP及异常状态。技能以防卫为主，采集技能。

操作方法

X	放大、缩小地图
Y	调出队伍菜单
A	确定
B	取消

菜单目录解说

フロースの宿(旅馆)	回复体力、保存记录。
公国药泉院(医院)	疗伤，恢复异常状态。
シトト交易所(商店)	可以买、卖道具
钢の棘鱼亭(赏金任务店)	可以接受各种分支任务，通过任务可以得到金钱和道具。
冒险者ギルド(公会)	管理战斗小队。
ラガード公宫(王宫)	接受大公陛下下达的主线任务。
树海入り口(树海入口)	进入树海进行冒险。

队伍菜单解说

ITEM	（道具）
SKILL	（技能）
STATUS	（状态）
EQUIP	（换装备）
CUSTOM	（加技能）
PARTY	（调换队列位置）
QUEST	（主线任务及赏金任务一览）

基本状态解说

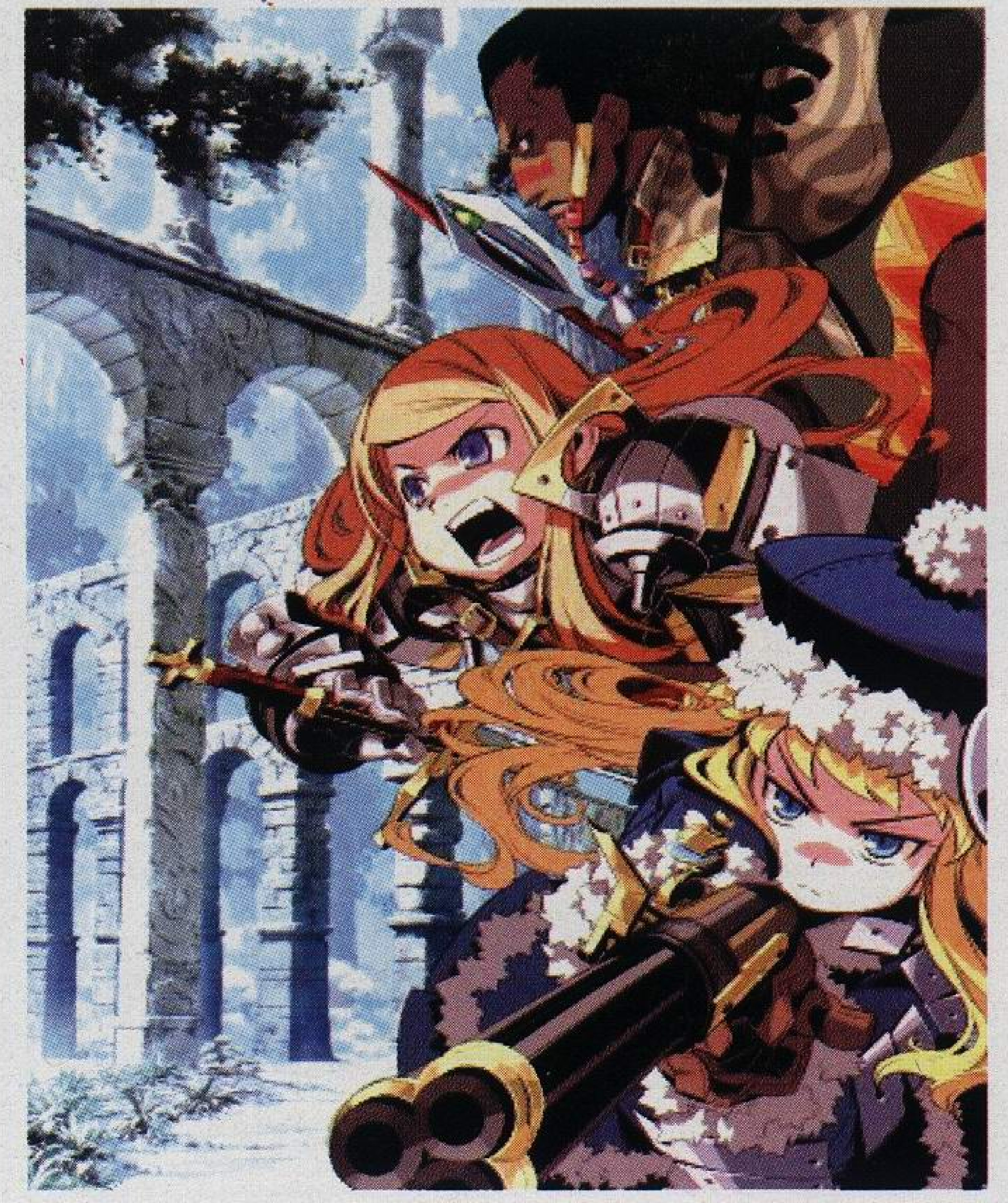
STR	攻击
TEC	智力
VIT	防御
AGI	速度
LUK	运气

序章

五个岛屿组成的文明世界被七片海洋所包围，岛上树海纵横；在文明即将被毁灭的时候，被上天选中的人得以进入一个城市，孤城飞向天空；若干年后，城市降临在大地……这就是海拉加德（ハイ·ラガード）的兴国记。

大陆的北方有一片广阔的平原，城市里的街上有一棵参天巨树被人当作神木崇拜，这就是海拉加德公国(ハイ·ラガード)。公国的神木被称为“世界树”，据说，高耸入云的枝叶连接着天空之城。在这神木之中，有时会出现自然的迷宫，其中有谜一样的遗迹群和很多未知的动物们。统治这块大地的大公为了甄别天空之城传说的真伪，在大陆上对迷宫展开了搜索和调查。冒险者们被天空之城的传说和神秘的迷宫所吸引，从四面八方来到公国。即使是这样，迷宫之谜还是没有被破解。于是，更多的冒险者陆续开赴公国，而你，正是这其中的一个。

走进这座城堡的大门，仿佛看到了荣誉正在向你招手。



刘绪琛 善于玩的人是仙，擅长学的人是神。
读者资料 男，17岁，武汉市第二中学高二3班，430010

第一阶段：古迹の树海

第1层 天に挑みし冒险者が歩みを进める场所

—— 敏感地带 ——

D3区域的门打开后可以回复10HP、10TP，但是遇到怪物的可能性也很高。

A4区域宝箱可得到复活道具。

A4区域有上楼的楼梯。

C3、A1区域：采取点。

B2区域BOSS。

BOSS：手负いの袭撃者（HP300、攻17、防17）

解说：在组建好自己的冒险小队以后，在王宫会得到“海拉加德公国入国试验”的主线任务，进入树海时，门口的武士会告诉你本次任务的详情，只要能从右上角的起始地点安全回到卫士把守的大门处，并绘制好这一带的地图，就可以顺利通过试验。

入国试验很简单，只要从地图的右上角安全走回入口处，并将来路用白线和标识点画出交给卫士就可以了。初期的敌人不是很强，可以在第1层熟悉各种职业。使用每个不同职业的角色时候可以为该角色加3点技能，自由度极高也是本作的一大特点。



第2层 危险な兽と出会った树海の广场

—— 敏感地带 ——

C2、C3、C4、D3区域以及E段的通道处都有敌人。

E1、D4区域：采掘点。

敌人：狂乱の角鹿（HP420、攻18、防18）

F1区域：楼梯。

第3层 死と邻り合わせに进む树海

—— 敏感地带 ——

D4、E5、B5、C1区域的敌人：割り尽くす者（HP1200、攻20、防25）



B2、D2区域的敌人：狂乱の角鹿（HP420、攻18、防18）

B3区域的敌人：激情の鹿王（HP580、攻20、防20）

B1、E1区域：伐采点。

A4区域可以完成第2个主线任务。

A1区域：楼梯。

第4层 空を舞う影に胁え进んだ道

—— 敏感地带 ——

D1、B2、B3、C4、D5区域敌人：兽王のシモベ（HP152、攻17、防17）

C2、D5区域敌人：驱け寄る袭击者（HP600、攻22、防22）

C3区域：楼梯。

第5层 百兽の王の吼え声

—— 敏感地带 ——

A1、E2、C7区域敌人：驱け寄る袭击者（HP600、攻22、防22）

B3、E6区域敌人:狂乱の角鹿(HP420、攻18、防18)

B4区域：BOSSキマイラ（HP1400、攻22、防22），战胜BOSS后完成第3个主线任务。

D1区域：采取点。B7区域：采掘点。E6区域：伐采点。

A4区域：楼梯。

梁友昌	祝全世界人玩的开心点。
读者资料	男，18岁，广东省珠海市湾仔镇中沙街二巷33号二层，QQ446955174

第二阶段：常绯の树林

第6层 见えざる胁威と出会つた小道

—— 敏感地带 ——

C2、C3区域敌人：三头飞南瓜(HP780、攻27、防27)

B3、B7区域：采取点。

D6区域：楼梯。

第7层 痛みと恐怖を秤にかけて进んだ森

—— 敏感地带 ——

C5、B5、A6区域敌人：红树的杀戮者（HP810攻29防29）

D5区域敌人：三头飞南瓜(HP780、攻27、防27)

A7区域：楼梯。

D6、A4区域：伐采点。

第8层 炎を缠いし魔物の凄家

—— 敏感地带 ——

E4、E6、E7、A5、B5区域敌人：森林の破王（HP885、攻30、防30）

B6、C6区域敌人：树海的炎王(HP2100、攻44、防44)

A6、F4区域：采掘点。

第9层 未だ开き得ぬ红の颚

—— 敏感地带 ——

B5区域敌人：森林の破王（HP885、攻30、防30）

C6区域：采取点。E6区域：伐采点。A4区域：采掘点。







第10层 影尽く业火の王此处に君临す

—— 敏感地带 ——

B6、E5、B1区域敌人：森林の破王（HP885、攻30、防30）

D6、E4区域敌人：红树的杀戮者（HP810、攻29、防29）

C3、C4区域敌人：三头飞南瓜（HP780、攻27、防27）

A4区域：采取点。B3区域：伐采点。C5区域：采掘点。

F2区域：楼梯。

第三阶段：六花冰树海

第11层 逃げる事叶わぬ冻て付く森

—— 敏感地带 ——

B3、C1、D2、D3区域敌人：飞来する黑影（HP1200、攻39、防40）

B1、F5区域：伐采点。

F3区域：楼梯。

第12层 思い描かざれば通り得ぬ冰の道

—— 敏感地带 ——

B1、C5、E4区域敌人：魔界の邪龙（HP3000、攻50、防50）

B2、E4区域：采掘点。

F4区域：楼梯。

第13层 惑いし心断ち切るは剑の意思

—— 敏感地带 ——

B3区域敌人：飞来する黑影（HP1200、攻39、防40）

B3、B4区域敌人：白雪の魔神（HP1655、攻56、防56）

E1、E2、F7区域敌人：灾いの巨神（HP1230、攻42、防42）

卢卫廷	掌机迷，迷掌机，祝掌机迷越办越好。
读者资料	男，20岁，广西钟山县钟山中学509班，542600

C1、F1区域：采取点。
D7区域：楼梯。

第14层 冰姫の诱う白き迷い路

敏感地带

B3、B4、C5、D5区域敌人：魔界の邪龙（HP3000、攻50、防50）

B4、A6、A7区域敌人：飞来する黑影（HP1200、攻39、防40）

C7区域：采取点。A3区域：伐采点。C6区域：采掘点

C4区域：楼梯。

第15层 冻える哀しみの果て

敏感地带

D6、F6区域敌人：魔界の邪龙（HP3000、攻50、防50）

F1、F2区域敌人：灾いの巨神（HP1230、攻42、防42）

A2、A4区域敌人：飞来する黑影（HP1200、攻39、防40）

E3区域：采取点。B2区域：伐采点。E7区域：采掘点。

C7区域：楼梯。

第四阶段：樱ノ立桥

第16层 美しさに惑いし足を掬うは铅の靴音

敏感地带

B2、D2、C5区域敌人:永劫の玄王(HP1440、攻47、防48)

C2区域敌人：树海の雷王(HP4000、攻70、防70)

A5、D6区域：采掘点。

D7区域：楼梯。

第17层 华と实と雷の狂乱せし枝垂れの森

敏感地带



B1、B3、C1、C3、E2、E5、E6区域敌人：幻惑の飞南瓜（HP1470、攻48、防48）

C5、C7区域：伐采点。

B6区域：楼梯。

第18层 稻妻の尾に散るは花か人の仔か

敏感地带

D1、B5、E5区域敌人：树海の雷王（HP4000、攻70、防70）

B3、F2区域敌人：幻惑の飞南瓜（HP1470、攻48、防48）

E1区域：永劫の玄王（HP1440、攻47、防48）

D3、E2区域：采取点。

F6区域：楼梯。



第19层 天空に浮かぶ梦幻は彩の奇迹

敏感地带

A7、D5、E6、E7区域敌人：死を呼ぶ妖鸟（HP1650、攻51、防65）

F4区域：楼梯。

B1区域：采取点、伐采点。B5区域：采掘点。

第20层 圣と邪の翼まみえる果て无き战场

敏感地带

E2区域敌人：死を呼ぶ妖鸟（HP1650、攻51、防65）

F6区域敌人：树海の雷王(HP4000、攻70、防70)

B5区域敌人：永劫の玄王(HP1440、攻47、防48)

B2区域敌人：贯禄の大角(HP1179、攻47、防36)

F4区域：采取点、伐采点。

第五阶段：天ノ磐座

第21层 其に在りて地を睥睨する古の门

敏感地带

E2、D7区域：伐采点。

D4区域：楼梯。

林嘉勇	可以没有掌机，不可不买PG。
读者资料	男，17岁，广东省珠海市白莲路176号68栋202，519015



第22层 禍々しき蛇の巣食う狭き道程

—— 敏感地带 ——

B5、B6、E3、E4、E5区域敌人：全てを吃らう魔龙（HP5000、攻75、防75）

D4、A6区域：采取点。

第23层 黒き兽は命によりて全てを灭ぼす

—— 敏感地带 ——

C2、C6、F2、F3、F5、F6区域敌人：绯绯色的剑兵（HP3870、攻84、防84）

D2、D3、E5、E6区域敌人：漆黑的魔骑士（HP1755、攻57、防57）

E4区域敌人：银版的监视者(HP465、攻55、防42)

C3、C5区域：采掘点。

D4区域BOSS：ジャガーノート（HP4500、攻77、防80）

C4区域：楼梯。

第24层 汝肝せよ阴暗の眼は常に其を见たり

—— 敏感地带 ——

A3、A6、C5、E2、E3、F4区域敌人：さまよう魔眼（HP3500、攻85、防62）

F3区域敌人：恶意の兽(HP1350、攻52、防41)

D6、E7区域敌人:全てを吃らう魔龙(HP5000、攻75、防75)

B1区域：采取点。E4区域：采掘点。B7区域：伐采点。

B4区域：楼梯。

第25层 永劫の玉座に座したる暁の上帝

—— 敏感地带 ——

C1、C2、D2区域敌人：ディノティラノ（HP3100、攻65、防66）

C6、C7区域敌人：全てを吃らう魔龙(HP5000、攻75、防75)

E6区域敌人：さまよう魔眼(HP3500、攻85、防62)

D5、D6区域敌人：漆黑的魔骑士(HP1755攻57防57)

E4区域BOSS1：オーバーロード（HP5000、攻70、防70）

E4区域BOSS2：オーバーロード（HP8000、攻75、防75）

F3区域：采取点。E5区域：采掘点。

E4区域：楼梯。

第六阶段：禁忌ノ森

第26层 悠久の时に闭ざされし歪の大回廊

—— 相关情报 ——

本层敌人：鲜血の兵士（HP800、攻72、防57）、ダイオウキノコ（HP637、攻53、防53）、古代ヤドカリ（HP656、攻56、防56）、エリマキブラッド（HP646、攻54、防54）、アステリオス（HP2900、攻79、防79）

本层没有采伐点。

第27层 神の鍵の隔つは访れか囚われか

—— 相关情报 ——

本层主要敌人：ゴーレム（HP6000、攻80、防90）、アステリオス（HP2900、攻79、防79）、冥界的来访者（HP3200、攻80、防80）

本层没有采取点。

第28层 晓嫉みし忌み仔の封ぜられたる狱牢

—— 相关情报 ——

本层敌人：冥界的来访者（HP3200、攻80、防80）、咒われし飞南瓜（HP3500、攻81、防81）BOSS：ヘカトンケイル（HP12000、攻88、防100）

本层有两个采掘点。

第29层 汝惑え终无き纵横の错觉へ

—— 相关情报 ——

本层主要敌人：アステリオス（HP2900、攻79、防79）、树海的冰王（HP7000、攻82、防



倪迎庚 祝天下玩家保重身体。
读者资料 男，17岁，广东韶关市7中高二3班，512000

82）、冥界的来访者（HP3200、攻80、防80）

本层没有采点。

第30层 知られざる英雄たちの结末

—— 相关情报 ——

本层敌人：冥界的来访者（HP3200、攻80、防80）、アステリオス（HP2900、攻79、防79）、树海的冰王(HP7000、攻82、防82)

BOSS：始原の幼子（HP25000、攻110、防110）

本层有一个采掘点、一个采取点。

新手攻略三日谈

第一日 我们的征途是星辰大海……



以前从来没玩过迷宫类型的游戏，所以刚拿到《世界树迷宫2》的第一天，心里还是有些惊喜的，但是没想到，玩了几个小时之后，就光剩下惊了。

我以为，RPG游戏的模式都是通用的，打怪、练级，仅此而已，最多再加点感人的剧情，迷宫类的游戏能有什么剧情呢？我笑了。《孙子兵法》有云：骄兵必败！

《世界树迷宫》的制作人小森成雄曾经说过，《世界树》是一部决不妥协的RPG游戏，可惜我没有早点看到这些。小森在官方网站的访谈中透露，初级者适合的职业是：圣骑士、战士、弓箭手、魔法师，也就是传统意义上的几种职业。上级者适合的职业是巫医、枪手、术士等等一些比较新锐的职业。我想，制作人的建议对像我一样第一次尝试这款游戏的玩家一定非常有帮助。

游戏开始时的组队让我颇费了一番脑筋，队伍最多可以加入5名队员，用3前2后的阵型。《世界树》的自由性很大，可以从12种职业（初期只有11种）中任意选择，并且每种职业都可以选择4种不同的人物造型。前卫方面因为战士太土、圣骑士比较笨重，所以传统职业都被我一一排除了。我一开始采用的阵容是3剑士+2枪手的开局，因为剑士的人设和招式太漂亮了，让人没理由拒绝。

一切都好像在我的掌握之中，并不像传说中的那么难，第一个主线任务轻松搞定（其实就是从地图的右上角走回出发点），我开始了练级之旅。但是很快我就对压在后阵的两个枪手产生了动摇，因为枪手的攻击力并不如我想像中的那么强，我有点高估了他们。随着等级的慢慢提升，前阵与后阵的攻击力也越拉越大，终于在升到6级左右时，我下决心用1名法师换掉1名枪手。可是不久我就发现，初级的法师真不是个“省油的灯”，攻击时不仅要耗费TP（魔法值），而且攻击力明显不如前卫（当然比枪手强一点）。不仅是战斗组合的问题上，在其他方面，问题也接踵而来。首先是在迷宫中练级时，HP减少的话只能去旅店休息，每去一次要花费10en左右，而且等级每提高一级费用就增加5en；其次，战斗胜利时并没有金钱奖励，只能得到怪物身上掉落的物品（运气及人品决定），然后将其卖给商店，但是在初期每次战斗时打落的物品不仅少而且贱，这简直是又让马儿跑，又想马儿不吃草；最后，也是最要命的，一旦战斗中不幸阵亡，只能在医院复活，并且支付极高的费用，旅馆里复活不能。我寻思，制作人是想传达这样一个理念，生命是可贵的，要时刻珍惜，即使在游戏中也是如此。

经过激烈的思想斗争之后，我第二次变阵，撤掉法师，代之以医师（这里不得不提一下，女医师的人设，那可是绝对的治愈系！）。由于初期可以加3个技能点，所以医师的“回复”技能可以立刻使用。

回复技能可以反复使用多次，所以医师的加入，为我省下不少钱。我又陷入了枯燥的练级中。

攻击人员达到了8级左右，我有些蠢蠢欲动了，终于按捺不住寂寞的心，我对第1层的BOSS发起了试探性的进攻。接下来发生的，可以用一句古语来形容，“张飞吃豆芽，小菜一碟”。很不幸，我扮演了豆芽的角色。这家伙简直就是一口一个（当然，它使用连击的时候，我的队伍中一下就被灭掉2个）。

只能继续练级，我别无选择。第1层的BOSS“张飞”不能随意行动，所以我很轻松的就从它

何嘉伟	加了新页面，真好，加油吧。
读者资料	男，18岁，上海市行虹路龙柏三村93号901，201103

身边绕了过去，我开始前往第2层，因为我想，那里应该可以得到更多的经验值。很快我就发现此路不通，有三个比第1层的BOSS还强悍的家伙分别把住了3点钟、6点钟和9点钟的方向。第1层神气活现的“张飞”原来连个2楼把门的都不如，我倒。

练级的日子并不好过，达到8级以后，即使击倒再多的怪物，经验值也只是一丝一丝的涨，不由得让我想起了以前那万恶的旧社会！

我的耐心在一点一点的减少，最后，我开始破罐子破摔，反正过不去，索性把所有的职业都练一遍。

耗去了将近半天的时间，我开始重新审视《世界树》，果然很硬气，很有男人味，可是我就是不服。

只要你认真去做一件事，总会有个好结果。果然，接下来我终于有了两个惊人的发现。



第一，在尝试“吟游诗人（バード）”这个职业的时候，一项技能吸引了我，ホーリーギフト——提高我方全体战斗后入手的经验值。狂喜之余，我开始了细心的研究，我用不同人数的吟游诗人、不同人数的队伍组合与相同的怪物进行战斗，将他们获得的经验值进行比对后，我发现，每提高一个技能点，战斗后获得的经验值增加10%以上，这项技能的上限是5，也就是说增加的经验值在50%以上，并且，这项技能可以叠加使用，也就是说队伍中有两个拥有此技能的吟游诗人时，得到的经验值远远多于之前预计的数字。在试验时我还发现，战斗后获得的经验值是一个总数分摊的，人数越多，单位获得的经验值就越少。在走了很长一阵弯路之后，我的最终阵容终于尘埃落定：3剑士+2吟游诗人。

第二个发现，是采集点。《世界树迷宫2》中有三种采集方式：采取、采掘和伐取，所谓的采集，就是使用拥有此技能的角色在采集点可以得到草类、石类、木材等三种不同的素材，每一种职业都拥有一种采集方式，采集的技能上限是5，所以每个角色最多每天只能采集5次。将采集点得到的素材卖给商店，与从怪物身上得到的物品相搭配，商店会制作出很多新型的道具，在经验值提升有限的情况下，道具也不失为是一个提高能力的最佳办法。第1层的采取点是草类的采取，第2层是采掘，第3层是伐取。

在经验值提升技能和道具的支援下，我终于可以做到在战略上藐视敌人了。

另外还有一个问题就是技能点。每种职业初期有3个技能点，每升一级会得到1个技能点，可以加在攻击、防御等常规属性上，也可以加在每种职业特有的技能上。当然，有了上面的两个发现之后，技能点大可以存着不用，在战略上藐视敌人的同时，还要学会在战术上重视敌人，话说制作人小森成雄先生还真是教给我们不少知识。建议专门设立负责采集的人员，这样既可以节约战斗人员的技能点，也可以增加采集人员的采集能力，事半功倍。

本作省去了繁杂的剧情，迷宫的每一个细节都设计的十分精密严谨，例如出现在地图上的怪物分为可以自由移动和静止不动的两种，在对付比自己强很多的怪物时可以迂回等等，这些都显示了制作人的智慧，当然，对玩家来说，如何实操也是一个考验。注意背包中最多只能存放60个，卖东西时可以使用快捷键X键，卖掉同一种类的所有物品。

第一阶段的5层迷宫，总体来说难度不是很大，但是也有要十分注意的几个地方。前3层的迷宫侦查的前半段探出采集点后，要在第一时间返回街道换人进行采集，以便得到最强装备。第2层开始会有隐藏的通路。注意购买道具アリアドネの糸，以便随时返回城镇，因为一旦全体阵亡，不保留经验值，只保留踏开的地图数据。

第3层开始可以绑定磁柱，这样一来，下次冒险时就可以从城镇直接前往第3层了。另外，第3层E5和D4区域的怪物非常强悍，只能绕行。B3区域守口处的怪物可以用道具将其诱出，在避免战斗的情况下绕过它继续前进实为上策。

结束了第一天的战斗，《世界树迷宫2》给我的感觉，用《银河英雄传说》中的一句话概括最为恰当：我们的征途是星辰大海。



黄宣棋 改版了，好兴奋啊。
读者资料 男，15岁，福建惠安广海中学310班，362100



第二日 宁可喝一口鲜血痛痛快快死去，也不愿吃腐肉活一万年！

第6层的地图上开始出现新的怪物，只能从上屏幕用肉眼看到，而不会显示在下方的触摸屏地图上，我们只能像一只磕头虫一样不停地看上、看下、看上、看下……

地上有一种地刺一样的东西，每踩一下减少10分之1的HP的，所以最好躲开。

很轻松就可以从第6层爬到第7层，这时让人不觉有些浮躁（深吸一口气，平常心、平常心），可是，有一个问题让我觉得有些困惑，明明已经走到第7层了，可是为什么只能从第3层的磁柱处开始游戏呢？难道是为玩家们刻意制造的困难？不能够吧。于是我来到隔壁拜访了一位“魔”字辈的前辈高人，经过指点后我不禁恍然大悟，原来传送的装置分“树轴”和“磁柱”两种，前者是每一个大的阶段初始设置的，也就是1、6、11、16、21、26层没有树轴，而磁柱则是出现在每阶段的后半部，可以从城镇直接前往树海，却不能回到城镇，也不能存档。在被上了一课以后，我通过树轴被传送到第6层，少走了不少的弯路。

7层的楼梯处不能直接进入第8层，必须返回一次宫殿。来到第8层后，首当其冲的任务就是组织人手到采集点进行采掘，不过在到达采集点之前的B5区域会突然从后面的地底钻出一只怪，当然，不理它直接去采集点干活也不是不行，不过为了稳妥，最好使用催眠道具（适用范围3格以内）将其催眠。注意，在8层的采集点干活的时候，有30%以上的几率会挖出怪物，采集时，地图上的敌人不能行进，尽可放心。但是一旦挖到了怪物，每战斗一回合，地图上的怪物就会跟进一步。另外，这时还有一个小发现，就是每种职业的角色升级时自动加的技能点数都是固定的，例如剑士每升一级，攻（S）、防（V）、速度(A)都会上升1点；法师是TP、防、速度；吟游诗人是速度和运气（L）。这种自动加点的特点也表现出每种职业的侧重点。

从第6层来到第8层几乎只用了不到一个小时的时间，其中很重要的一个原因就是没有和敌人正面交手，不是我们无能，确实是敌人太强大了。

这时发生了一件可以摧毁我战斗意志的事件，暗凌小妹妹跑来告诉我一个情报，5层的BOSS在被施毒的情况下被K死的话，可以得到超强装备。想都没想，我买了15个毒气道具，一路小跑儿直奔5楼的BOSS（每层的敌人即使是被消灭了，每隔14天也会再次出现）。期望越高，失望越高，这家伙对毒有抗性，15个毒气全部报废。我开始准备第二套方案，培养两个暗黑猎人（ダークハンター），他们的鞭技能有一种可以施毒，不过要将两个猎人都培养到最高级（LV5）的施毒技能也费了一些功夫。一番折腾之后，果然，打出了两个素材，卖到商店后不仅得到30000en，还可以购买一把攻击力为181的弓，181的攻击，在《世界树迷宫2》里可以说是很强了，虽然贵了点，不过不停的刷时间打BOSS,理论上还是可以买到的。我面前出现了两条路，一是攒钱买弓，短时间通关；另一条就是继续之前的进度，一步一步来。说实话，我很想快点儿打通《世界树》，但是我这和金手指又有什么区别呢？为了让自己静下心，不走入邪路，我去楼下买了根冰棍降了降火。然后，决定了！继续之前的进度（不过卖素材的钱我还是收下了）。



小森先生的游戏开发小组在游戏中



设下这个套，必有深意，其实日版的游戏都会隐藏有这样那样的秘籍，只要耐心去寻找就会发现。做想做的事，不要为了生活而生活，我想，这话还是有一定道理的。

放弃了核武器，回到常规战争中，继续练级、打怪、打怪、练级。在升到LV29的时候，我终于可以和一直以来让我隐忍退让的森林破王（6、7层的地图怪物）捉对厮杀一番了，当斩杀它的时候，我感到很释然。

8层的主线任务是得到3个“！”处的道具，不过通道口有一只怪物，通道前还有两只在游弋。要点是，两只行走的怪物智商为零，只会机械、有规则地转来转去，绕过它们，来到距守门处BOSS2格左右的位置，对方就会被你吸引，将它引离后，从另一侧绕到“！”处进行搜索，就可以得到大公陛下急需的素材，要注意，催眠道具对这三个家伙无效。完成任务后，使用回归道具迅速脱离，不要做无谓的抵抗。

交接任务后又可以继续前进了。不过要想到达第10层，必须在8、9、10层之间反复穿行，现将具体方法告之：首先在第9层F4区域下楼；在第8层的C4区域上楼；从第9层A4区域就可以到达第10层了。注意第9层的D4、D5区域的怪物行走速度比我方慢一倍，我方走2格，它们走1格。在战斗时我还发现了一个很有意思的地方，在进行战斗的同时，可以在触摸屏上进行地图的标示，虽然对游戏的整体并没有多大的影响，但是这样一来就可以随时改动自己绘制的地图了，不知道制作人小森是怎么想的。

第10层中央的大门处会出现一个老猎人拦住去路，对你进行劝阻，在老者之后，一位小女孩又是一番唠叨，无非就是回去接任务罢了。第2阶段的最终BOSS闪亮登场，炎之魔人，听着就唬人，为了更有把握的收拾掉这家伙，我又开始了疯狂地练级。

不过没有多久，我就对BOSS发生了兴趣，于是在存档后，试探性地与它进行了一次交手，这次的火力侦查很成功，不仅知道了敌人的弱点，而且在一阵苦战之后我竟然还胜利了，可惜失去了1名剑士，为了不让任何1个人掉队，我抱着“不抛弃、不放弃”的方针，重新读档。正式战斗开始之前一定要购买足够的道具，首先一定要准备10个左右HP200的回复药，5个复活道具，最重要的，是买一些冰属性攻击道具和改变武器属性为冰的道具。因为BOSS的属性是炎，所以冰属性可以更好地克制它。炎之魔人一次最多只能攻击两个人，但是当它集中力量攻击一个人的时候，我方HP会只剩一丝；另外它还会使用混乱和恐惧魔法，我方进入混乱状态会不受控制并攻击己方，恐惧状态时有可能本回合不能行动。

终于击败“炎之魔人”，我这时的等级是LV32左右，剑士存有23个技能点，吟游诗人存有18个技能点，当然这都是为了以后能走得更远。

今天的最大收获并不是游戏的进度，而是做出了可以不让自己后悔的选择。

宁可喝一口鲜血痛痛快快死去，也不愿吃腐肉活一万年。



第三日　不一样的感觉

今天在玩《世界树迷宫2》之前，我找了很多借口，磨蹭了半天，原因就是它给我的压力太大了，就好像第一次上班时的感觉一样，即期望又害怕。这游戏的难度真的很难，著名的游戏制作人名越稔洋先生曾经在一部书中对游戏的趣味性和难易度的关系作过详细的阐述，一个游戏的难度太高的话，就会令趣味性大大减少，并会给人的心理造成一定的压力，我想，对《世界树迷宫

王名洋	在上期的边角栏中看到了分别已久的朋友，实在太感动了。
读者资料	男，17岁，安徽淮安陈洞路华声苑小区21号楼2单元205，232001

2》来说，决不妥协的难度也许可以称得上是一把双刃剑吧。

言归正传，在正式开始进行游戏前，我在宫殿处做了些许逗留，因为“公国辞典”很是吸引了我一阵子，辞典由“怪物篇”、“素材篇”、“武具篇”三部分组成。怪物篇中，有每种怪物攻、防、技能数据，还有对它们的生态特征的详细阐述；素材篇中记载了目前探知的各种素材的价格，看着这些自己创造的成果，很有成就感。

来到第三阶段的11层，这里是冰雪的世界，到处都是白茫茫一片，几乎看不清前方的道路。11层的采集点在左上方的B2区域，在踏出前往采集点的路时收集到很多新素材，加上之后用采集技能得到的素材，出现了很多新的装备。给所有人更换了新装备后，之前用“中毒”杀死5层的BOSS所得到的30000en已经花得差不多了，买把刀居然要花3000en左右。尽管换了新装备，可是我仍然不是11层地图上怪物的对手，在一次不期而遇的遭遇战中，只2回合我的5个精锐就被它全部斩落于马下。为了以后能买到更好的装备，我开始去旅馆刷天数，准备再去5层，找找那个“大款”的晦气。我这时的情况窘极了，将所有的道具卖掉后，才将刷到距第一次杀死第5层BOSS的第14天，而且让它中毒的路也并不好走，重新读了两次存档才使它中毒。

再次有了钱，我的第一个决定就是将武士的所有技能点加在二次攻击（ツバメ返し）上，让这项技能成为LV10，这时这项技能不仅攻击力增加了80%以上，而且还可以进行三次攻击，简直让我惊掉下巴。没说的，我径直奔向11层，找之前让我蒙羞的那个地图怪物，果然，只一回合，这家伙就被我K死了，爽！

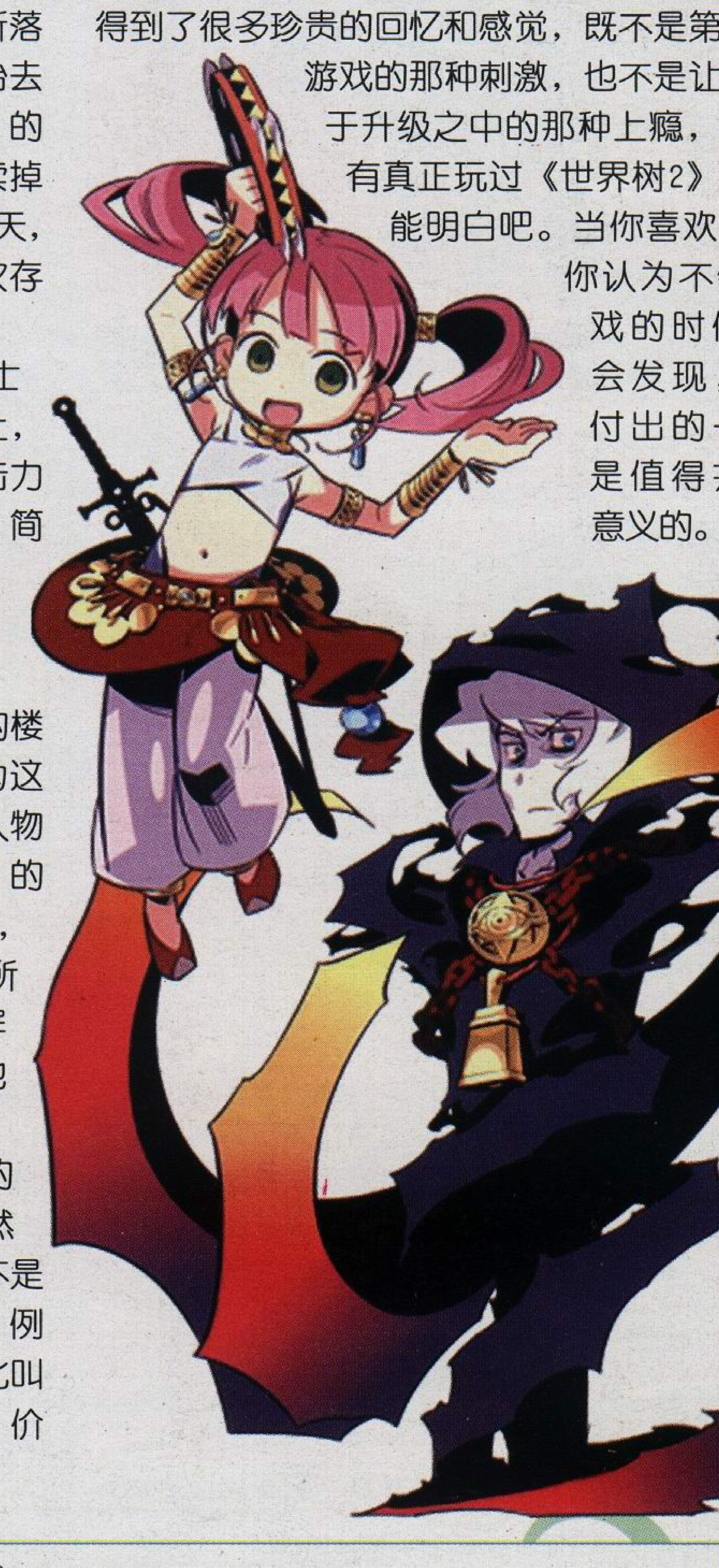
经过漫长的探路，终于找到了通往12层的楼梯，来到12层，走了一阵以后我就慌了，因为这层迷宫出现了“冰道”，走上“冰道”后，人物会不受控制径直前进，直到踏上没有“冰道”的地方才会停下来，如果要前往自己的目的地，需要先进行一番精确的计算后，才能到达，所以玩家在探出新路的时候一定要在下方触摸屏的地图上标识出来，不要嫌麻烦，如果没有地图的话，会让人很头晕。

到达12层的时候，素材收集得差不多的话，又会得到一些新的道具，不过价格上依然是有增无减，建议一些能力值与旧道具相比不是很突出的道具最好不要购买，免得花冤枉钱。例如这时一件叫作“チェインメイル”的防具比叫“リングメイル”的防具能力上只提高了1点，价格却高出700en。

要通过12层前往拥有磁柱的13层的话，必须完成收集到4朵“冰之花”的主线任务，4朵“冰之花”分布在12层的B2、B5、E5、C4四个区域，在进行采摘之前，要作很多准备，第一是买一些加HP和复活的道具，第二是将“冰道”尽量完全探出，第三是侦查出地图怪物的出没位置和行走特征。注意，如果收集途中被歼灭的话，到手的素材、经验值、“冰之花”将不予保留，也就是说收集过程必须一次完成。笔者在做收集“冰之花”的任务时，包括之前的侦查、准备，花了将近3个小时的时间。

对于一个新手来说，完成了“冰之花”任务的话，那么恭喜你已经充分显示了你的迷宫探险天赋，这之后的迷宫则完全是为迷宫FAN们准备的，如果你还没有做好加入小森牌“迷宫FAN”的行列，那么你可以当作已经完成了这部游戏，可以轻松地放手了。

作为一名新人，在玩《世界树迷宫2》的时候，得到了很多珍贵的回忆和感觉，既不是第一次玩游戏的那种刺激，也不是让你沉迷于升级之中的那种上瘾，也许只有真正玩过《世界树2》的人才能明白吧。当你喜欢上一款你认为不错的游戏的时候，你会发现，为它付出的一切都是值得并且有意义的。（完）



李星辰 你们书上的内容很丰富一定要加油，一定会更好。
读者资料 男，11岁，云南省昆明市人民中路21号时尚女人广场办公室，650021



2月7日大年初一,《灵魂编码 被继承的理念》发售了,这款游戏被玩家们戏称为"PSP上的口袋妖怪游戏",虽不是什么名厂出品,但是从多达150种以上的怪物来看制作方确实没有偷懒,虽然游戏流程不长,但是要想收集齐所有怪物做全所有任务真不是一朝一夕能做到的。捕捉怪物没有什么难度,不存在收不到的情况,但是有些怪物出现的几率非常小,再加上有限制时间,所以真可以称为"可遇而不可求"。

灵魂编码 被继承的理念

PSP		
SCEJ		2008年02月07日
ARPG		1人/4980日元
灵魂编码 被继承的理念		576Kb

操作及菜单

△游戏操作△

模拟摇杆	人物移动
十字键	更换武器
△键	蓄力攻击
□键	普通攻击
○键	武器特技/配合L键发动连携攻击
×键	武器特技/配合L键发动连携攻击
L键	配合○、×发动连携攻击
R键	防御/配合模拟摇杆进行滚动/吸收怪物
START	暂停并呼出菜单
SELECT	调整视角

△基础菜单△

アイテム	使用物品为主人公或怪物同伴回复体力消除异常状态
编成	调整怪物同伴位置，选择出战怪物同伴
ステータス	主人公和怪物同伴详情
アビリティ详细	各种特技详情
装备	为主人公替换各种武器装备
クエスト确认	确认任务完成情况
グッズ	查看其他物品详情

△战技所菜单△

ブレイドワークス	把怪物和武器合成制造一把带属性的新武器
ミューテーション	给予怪物同伴特殊物品提升能力或提升特技效果
モンスターカスタマイズ	给怪物同伴装备特殊物品，以提升普通能力
アビリティカスタマイズ	给怪物同伴特技装备特殊物品，以减少消耗的AP值并附加效果
アイテム赠与	向怪物同伴赠送特定物品,数量达到一定上限后,该怪物同伴可以学会新的特技
ライブラリー	将寄存在战技所的怪物编入、离开队伍，或开除无用的怪物同伴
パーティに加える	选择怪物加入探险队伍
パーティから外す	把探险队伍中的怪物送回战技所
编成	对探险队伍进行编成，调整出战怪物
モンスターの削减	开除不想要的怪物同伴

石金龙 如果没有信沉大海请回应一下吧！
读者资料 男，18岁，河北省唐山市路南区南刘屯小楼平房8排1号，063000，QQ460845177

游戏流程

1：与各房间中的人物进行对话，之后进入实验室与梅对话再与边上坐轮椅的盖尔对话。

2：剧情后返回实验室与利萨对话，然后再进入实验室内部房间调查石柱。

3：进入异世界伊迪亚，剧情后进入第一次战斗。

4：战斗后调查深处的传送点，返回真实世界。

5：按照地面上红色箭头指示，进入夫利曼的房间开会汇报。

6：返回异世界，不断深入调查。

7：突破时间有限，只有六分钟，一定要抓紧时间。

8：最深处BOSS战，敌人只有一个，虽然比较强悍，但我方有两名怪物帮忙，战斗难度并不大。如果有己方怪物在战斗中阵亡，也不必担心，战斗胜利后它们会自动复活，但是HP为1。

9：剧情后再次进入迷宫，选择新迷宫叹きの钟乳洞。

10：到达三层的记忆点后返回基地。



11：之后就可以接受任务，进行武器合成，还可以进行联机游戏。

12：继续挑战刚才的迷宫，路上可以捕获到比较强悍的怪物。

13：最深层BOSS战，有两名相同的敌人，特技是降低我方魔法防御力，敌人体力较低，物理攻击力也不算高，可以集中三人力量先消灭一名敌人。

14：返回基地走出实验室后剧情，然后回到自己的房间内休息。

15：剧情后进入新迷宫埋葬都市。

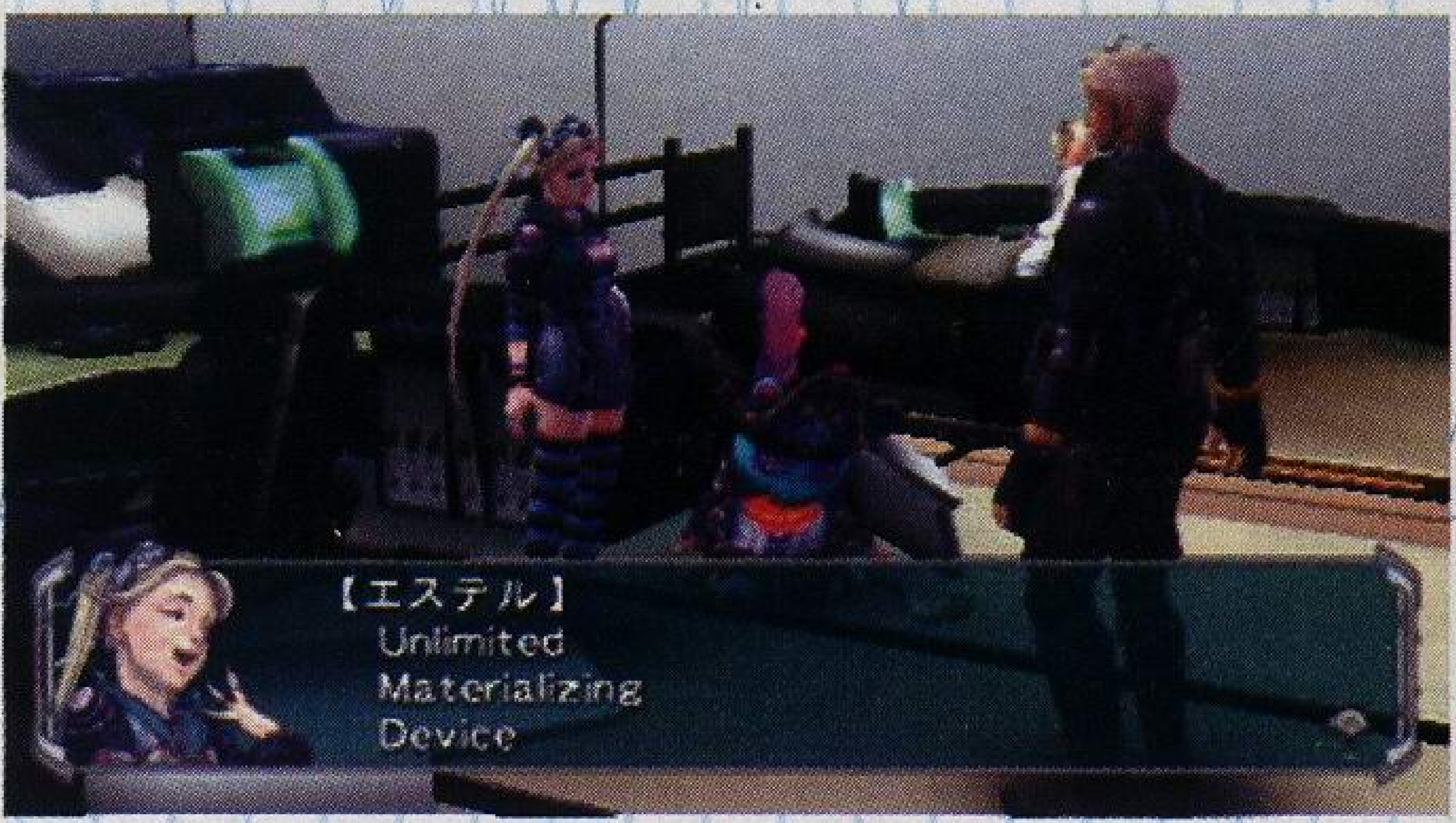
16：走几层后返回基地剧情，然后再次进入迷宫埋葬都市，可以顺便接个新任务。

17：移动到BOSS战场地前，最好先返回基地存盘，然后再挑战BOSS。因为杂兵战中主人公阵亡可以在原地复活重新挑战，BOSS战时主人公阵亡则游戏结束。BOSS会把自己的两个杂兵同伴吃掉，巨大BOSS攻击力高，防御高，战斗时要格外小心，体力不足及时恢复。

18：完成任务后返回基地，剧情对话后回房间睡觉。

19：移动到石柱前剧情，进入新迷宫冰结の摩天楼。

20：一路上会出现不少可见式敌人，将其消灭后能获得很高的经验。



21：返回基地剧情后回房间睡觉。

22：深层BOSS战，敌人的两名杂鱼会自动复活，最好让主人公一人负责单挑敌BOSS，两名同伴各对付一名杂兵，看到同伴体力不足及时恢复。

23：进入异世界后直接进入新迷宫奈落の寺院，这次挑战不能利用传送点返回基地，因此一定要事先做好准备。

24：一路上出现的敌人比较强悍，注意节约体力，见到恢复点一定及时利用。

25：有两层场景中都有一只可见的黑色怪物守卫着传送到另一方向的传送点，将其消灭可以获得3500经验值，并且这只黑色怪物消灭后还会立刻自动出现。可以不断消灭该怪物，提升主人公等级。

26：BOSS会召唤出三只与守卫传送点相同的黑色怪物，将黑色怪物全部消灭后，才可对BOSS本体造成有效伤害。过一定时间，BOSS还会再召唤出三只黑色怪物。

27：进入新迷宫黑き墓标，在第二层有一个可见的敌人挡住传送点，它的能力较强不要大意。

28：迷宫中怪物非常强悍，而且经验值颇高，可以在这里提升一下等级，多招募一些四十级以上的怪物，用于合成武器和协助战斗。



谭轩豪	2007年最爽的就是买了PSP，更爽的就是正好在PSP2000刚发售时买的！
读者资料	男，15岁，江苏省南京市六合区三幢504室，211500，QQ459200514

29：沿路要消灭不少小BOSS，但战斗难度不大。

30：总BOSS会召唤出一名杂兵帮忙，此时只需要集中火力消灭杂兵，先不要去招惹总BOSS，之后BOSS会根据体力剩余情况做出不同的动作，第一阶段会召唤出不少小骷髅发动射线攻击，但战斗难度不大；第二阶段会发动范围剑攻击，注意好攻击的节奏，当敌人发动攻击时，主人公滚闪到一旁为同伴补充体力；第三阶段最为棘手，范围剑攻击威力高，总BOSS还会使用魔法追踪球攻击，中招者损失大量体力，一旦再中敌人剑攻击必死无疑，因此最好在BOSS发射魔法球前，让主人公移动到远处待命，随时准备为同伴回复体力。



31：片尾动画后玩家可以得到一个记录，读取该记录进入二周目游戏。二周目游戏保留经验值、等级、物品、怪物等，进入游戏时为挑战最终BOSS前剧情。

游戏剧情

△序章 胎动△

公元20XX年，美国军方在大西洋海域发现了神秘的石柱，调查后发现该石柱由人类未知元素制造，之后将其转移到军方的专门研究设施内，开始仔细研究。转眼间十年过去了……

杰伊（ジェイ）负责保护实验的关键人物盖尔，因为在这个世界上只有盖尔能打开石柱，人类可以通过石柱与对面的异世界伊迪亚联系。梅（メイ）负责今天的实验，实验内容则是将人类通过石柱（モノリスゲート）送到异世界伊迪亚（イデア）。虽然杰伊已经多次进行过实验，但却因为对异世界什么的没有兴趣而总是不能记住实验的内容。像往常一样让盖尔（ゲイル）启动石柱，军方派来负责进入异世界调查的士兵们也赶到实验场，但这次却与以往大不相同。石柱似乎受到外部强大的能量影响，实验不能继续进行，盖尔竟然坚持要亲自前往异世界伊迪亚。



负责进入异世界调查的士兵们在此时用枪口瞄准盖尔，梅为了保护盖尔和杰伊倒在士兵的枪口下。原本计划自己一人前往异世界伊迪亚的盖尔大怒，但却没有为梅报仇的实力，最后竟带着梅一起前往异世界，留在实验室的杰伊则因为阻挠士兵开枪射击而被军方关押。

在上司夫利曼（フリーマン）的帮助下，杰伊没有受到严厉的惩罚而是继续完成自己的任务—将盖尔从异世界伊迪亚带回。走到石柱前，在异世界伊迪亚的盖尔告诉杰伊，这个世界排斥杰伊进入，如果杰伊真心地想救出梅，也许也能进入这个世界。虽然与杰伊一同走来的利莎不断劝阻，但杰伊依然走进了异世界伊迪亚。

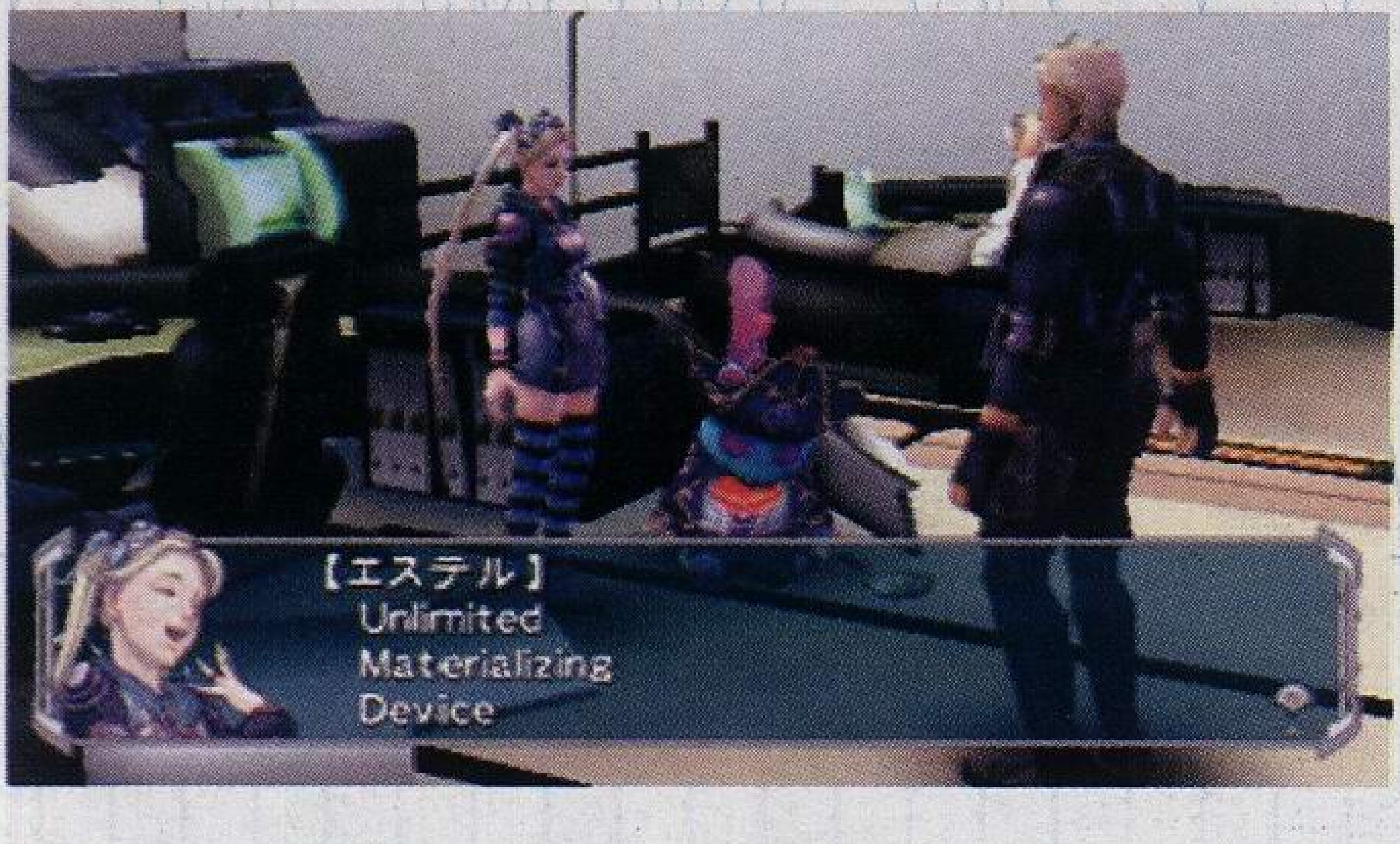
△第一章 追迹△

杰伊进入异世界伊迪亚后，发现自己身在古代遗迹附近，身边空无一人，大声叫喊也无人回应，各种高科技通讯机器在这里也不能使用。无奈杰伊只得自己在周围探索，希望能找到盖尔和梅。刚走几步，一只凶猛的怪物突然杀出，挡住杰伊的去路。杰伊连忙掏出手枪射击，但毫无效果，此时盖尔的幻像出现在杰伊面前，告诉杰伊现实世界中的武器在这里完全没用，并把一把类似大刀的武器交给杰伊。使用这把武器，杰伊果然消灭了怪物。



在这个世界中，盖尔不需再依靠轮椅，但梅却依然在濒死状态。为了不让死神夺走自己的“大姐姐”，盖尔决定与杰伊合作，并要杰伊去腐海遗迹深处唤回梅的意识。杰伊自是一口答应，但当杰伊刚要询问盖尔一切事情的因果时，盖尔的幻像却自动消失。在遗迹周围行进不久，

叶欣 少年易老学难成，一寸光阴不可轻。未觉池塘春草梦，阶前梧叶已秋声。
读者资料 男，19岁，福建省福安市赛岐镇冬祥巷2号，355001



杰伊发现了一个与真实世界类似的石柱，调查之后竟传送回了真实世界。向上级汇报了情况后，上司任命杰伊为异世界伊迪亚调查队队长。

返回异世界伊迪亚后，杰伊继续在遗迹中搜寻。路上竟然发现了跟自己相同的人类，他在航海中突然被传送到这里，此后的十余年一直在异世界徘徊。杰伊将利用传送石柱返回的方法教给他后，从他手里得到了一份珍贵的笔记。这份笔记中记载的全部是异世界伊迪亚的资料，利用它杰伊可以了解不少异世界的知识。

在遗迹最深处，杰伊发现从这里竟然可以看到地球，难道所谓的异世界竟是月球吗？不等杰伊仔细观赏太空中的美丽景色，一只巨大的怪物向杰伊发动了猛烈的攻击。将这只怪物击毙后，杰伊发现了一样东西落在地上，但盖尔却及时出现将此物品抢走，并告诉杰伊："这样一来梅的生存几率大幅提高。"杰伊立即请求让自己看看重伤的梅，但被盖尔一口回绝，无奈杰伊只得返回基地汇报。因为杰伊身体曾受过改造的缘故，每二十四小时杰伊必须返回基地接受一次治疗，否则杰伊则会失去自己的生命。



△第二章 漂流△

虽然利萨和梅是亲生姐妹，但两人关系一直不好，甚至利萨对梅的生死毫不在乎，不过这对姐妹对杰伊都是青睐有加。杰伊在接受每二十四小时一次的常规治疗时梦见了过去，自己带着盖尔和梅在禁止进入的区域与利萨争持的场景。

研究基地的优秀研究员研究出了新的通信装置，带上这个装置在异世界也可以与基地通信。当杰伊再次返回异世界伊迪亚时，特意带上了这个装置进行实验。盖尔下达给杰伊的任务仍然在迷宫深处寻找特殊物品，虽然杰伊恳求盖尔让自己与梅见上一面，但盖尔始终都不肯答应。而这次任务完成与上一次基本一样，还是在消灭了最深处怪物后，盖尔出现将其掉落的物品抢走。杰伊因此开始怀疑盖尔并非要救梅，而是为了其他的原因而利用自己的力量。不过虽然产生了怀疑，但为了救梅，杰伊除了对盖尔言听计从之外别无选择。



这次探险中，杰伊还遇见了一位名为由金的男子，他曾经是一名民航驾驶员，但在一次任务中突然被卷到此地，同机的乘客不知去向。返回基地后，杰伊让利萨调查此事，结果发现在盖尔逃到异世界伊迪亚后，世界各地频发此类离奇的失踪事件。

平时虽然利萨与梅在外人面前经常争吵，甚至让人误认为利萨对自己的姐妹梅抱有很强的仇恨，但其实利萨却对梅异常关心，在没人注意时一边流泪一边发誓要救回梅。尽管杰伊看到了利萨对梅真情流露的一瞬，但却顾及当事人的面子没有戳穿。



△第三章 疑念△

也许是因为上次与杰伊的对话很不愉快，盖尔不再邀请杰伊进入异世界伊迪亚，但担心梅的杰伊仍然孤身闯入异世界。探险进行了不久，基地的利萨便要杰伊返回基地，原来通过她的调查分析，认为异世界伊迪亚并非是宇宙中的某一星球，而是盖尔自身想象出的世界。在盖尔逃出基地后，异世界伊迪亚逐渐膨胀，现实

世界中也不断出现人类神秘消失的现象，而异世界伊迪亚中的遗迹和建筑，则都与一般儿童心中想象的外形完全相同。至于在异世界伊迪亚中出现的怪物，则认为都是盖尔想象出的怪物，因为盖尔对杰伊的妒忌而特意用它们来对付杰伊。半信半疑的杰伊为了梅的生命，接受了利萨的建议，准备将窃听器按装在怪物掉落的物品中，以此来调查出盖尔的真实目的。

不过利萨和杰伊的计划并没有成功，在异世界伊迪亚，盖尔似乎是万能的神，什么都不能逃过他的眼睛。发现窃听器后盖尔大怒，认为杰伊并不相信自己。也许是为了让杰伊能相信自己，盖尔说出了自己的真实目的，原来在梅进入异世界伊迪亚后，部分记忆流失，并因此不能苏醒。让杰伊消灭各种怪物后得到的稀奇古怪的物品都是梅记忆中极为重要的物品，将这些收集齐全后梅才能苏醒。最后盖尔在警告杰伊不得再做类似事情后悄然离去，杰伊也立即返回基地交差。

夜晚杰伊在治疗中进入梦想，梦见了当年自己与夫利曼争吵的景象。夫利曼虽然身为上级，却如同杰伊父亲一般对他关怀得无微不至，杰伊身体改造后医疗人员说必须二十四小时治疗一次，出于对杰伊的爱护，夫利曼严格要求杰伊按此指示行事。但年轻气盛的杰伊却对自己极有信心，误认为夫利曼是在怀疑自己的实力。当日杰伊的心情与现在的盖尔心情也许完全一致，都是误会对方对自己怀疑，看来信任别人真的是人生的必修课！



△第四章 焦躁△

睡醒后杰伊来到石柱前，发现大家都在这里集合，原来在异世界伊迪亚的盖尔又发来了召唤，这次他不是要杰伊寻找珍贵物品，也不要杰伊消灭什么怪物，而是要求杰伊参加一个盛大的派对。虽然大家都觉得非常奇怪，但为了救出梅，杰伊只得听从盖尔的吩咐。虽然利萨平时对梅态度恶劣，但其实却担心姐妹的安危，一夜不曾合眼，差点儿便昏倒在石柱前。



按照盖尔的指示，杰伊进入新的迷宫冰结の摩天楼，但一进入迷宫便遭到了怪物的袭击。难道这就是盖尔所谓的盛大派对？盖尔随后出现在杰伊面前，说这些怪兽都是自己的朋友，为了验证杰伊的实力而特意出马。既然盖尔这样解释，杰伊也没有别的办法，只得一路过关斩将，击败前来挑战的怪物。可惜前进到中途，杰伊便因为时间的限制而不得不返回基地接受治疗。离开异世界伊迪亚前，杰伊特别声明自己一定会很快回来。

回到基地休息治疗后，夫利曼为杰伊带来一个坏消息：现在有人提议解除杰伊的任务。原因有二，第一是杰伊对盖尔过于言听计从，第二则是杰伊的身体必须在二十四小时内接受治疗。不过夫利曼并未同意，而是继续将任务交给杰伊，并且对杰伊无比信任。利萨对杰伊的身体也非常担心，不过她并不知道杰伊的真正病因。尽管杰伊想一直隐瞒，但盖尔却成心说出了实情，无奈杰伊只得将自己的病因如实向利萨说明。盖尔还告诉杰伊，他的病症如果在异世界伊迪亚，根本就不算什么，完全没有必要回到基地休息治疗。

完成了怪物挑战后，盖尔依然不肯让杰伊与梅会面，因为在梅的记忆中只有杰伊，嫉妒的盖尔因此不肯让杰伊与梅会面。在杰伊的请求和劝说下，盖尔终于同意让杰伊看到梅的影像，但在看到梅想念着杰伊时，愤怒的盖尔立即切断了影像。梅



李希 新的一年心脏却出了问题，希望我还能买到明年的PG。(虽不知道你得了什么病，但现在医学这么发达，一定会治好的!)
读者资料 男，21岁，北京朝阳区垂杨柳中里2楼67号，100022，QQ631797264



的影像消失后，地面出现了一本书，这本书勾起了杰伊和盖尔的记忆，盖尔可能是受到了三人和谐过去的影响，终于决定让杰伊真正与梅会面，但条件则是要杰伊完成最后的挑战。

△第五章 流转△

这次的挑战的时间会很长，中途杰伊不能返回基地治疗休息，因此对杰伊来说非常危险。但是杰伊却坚信盖尔只是要救活梅，而不是要利用挑战来杀死自己，因此不顾利萨的劝阻，依然冲入异世界伊迪亚。杰伊在异世界伊迪亚迷宫中寻找的时间远超过了身体极限二十四小时，但却像盖尔说的一样并没有感到任何不适。到达迷宫最深处后，盖尔竟然真的让杰伊看到了梅，但却有一堵无形的墙壁将梅与杰伊隔开。确认梅平安后，杰伊长舒了一口气，开始劝说盖尔和梅一起返回现实世界。梅看到杰伊万分激动，希望盖尔能面对现实，和自己一起返回现实世界。可惜盖尔把梅当做自己的母亲，坚持要与梅留在异世界伊迪亚，遭到拒绝后竟然向梅发动攻击，并将杰伊逐出异世界伊迪亚。

重伤的杰伊在昏迷中听到医生在耳边说，现在自己的身体已经不如从前，必须长时间休息调养，还梦见了自己的童年。

△终章 别离△

苏醒后杰伊不顾身体，返回石柱处，希望再次进入异世界伊迪亚救出梅和盖尔。盖尔在幼年失去了母亲，一直希望母亲能回到自己身边，也因此把梅当做是自己的母亲。异世界伊迪亚也是盖尔创造出的世界，因为梅要返回现实世界回到杰伊身边，盖尔竟然要将梅作为媒体，在异世界伊迪亚召唤回自己的母亲。尽管杰伊和利萨苦口婆心地劝阻盖尔，但毫无效果，最后杰伊与盖尔定下约定，在盖尔完成所谓的仪式后，将梅放回到真实世界。

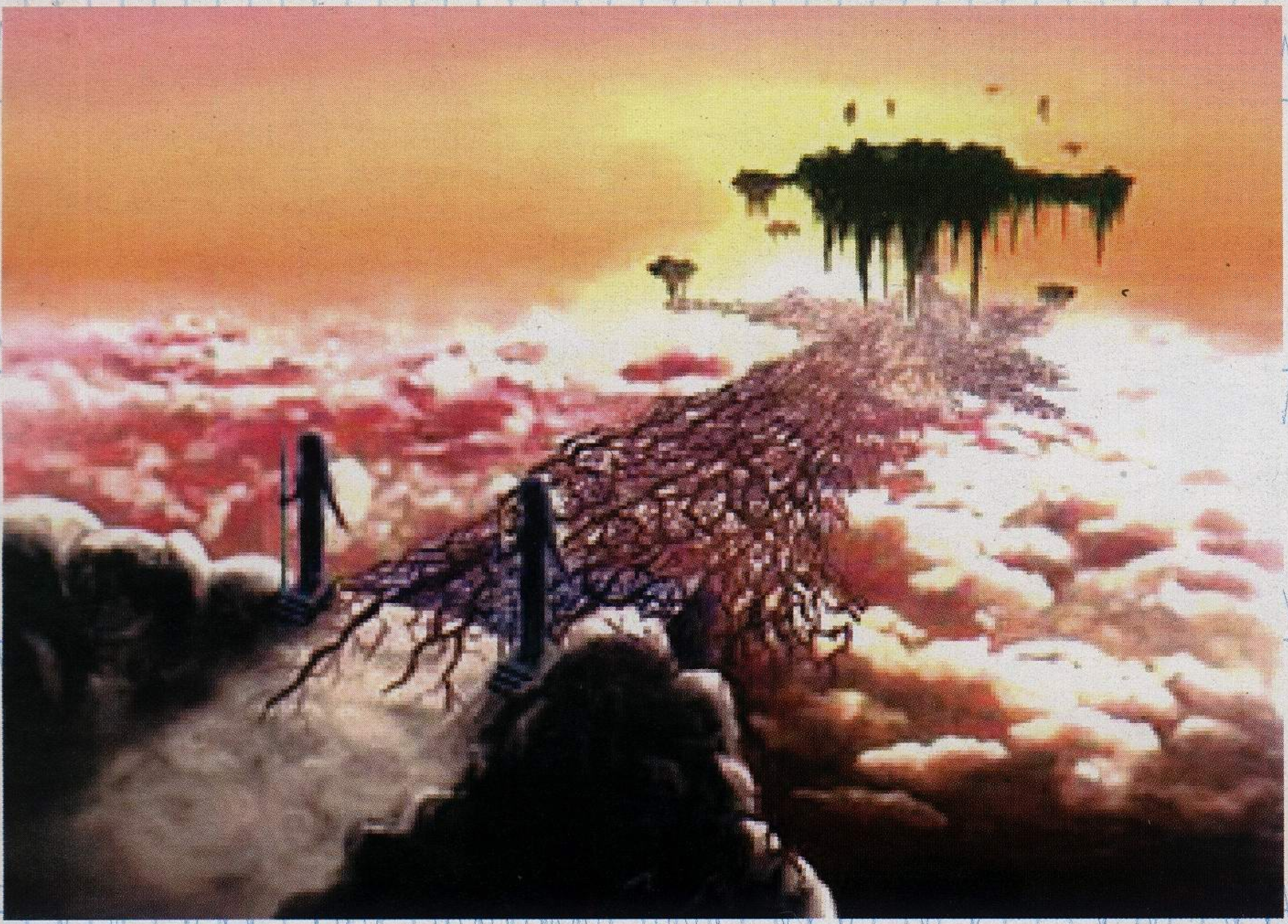
杰伊一路上消灭了无数的怪物，终于进入异世界伊迪亚迷宫最深处，找到了盖尔。此时盖尔已经利用梅的身体完成了召唤仪式，可是事实却与盖尔的计划完全相反，召唤出的人并不是盖尔的母亲，而是一名邪恶的女子。她先是冒充盖尔的母亲接近盖尔，随后便要亲手将盖尔掐死，幸亏杰伊及时出手相救，盖尔拣回一条小命。此时盖尔终于醒悟，意识到了自己的错误，对杰伊说出了实情，原来异世界伊迪亚就是盖尔想象出的世界。其实在杰伊小时候，曾经有一神秘人同情杰伊的遭遇，要将创造想象世界的能力赐与杰伊，让杰伊能在自己想象的世界中享受正常生活。但是杰伊却拒绝了他的好心，因为杰伊认为，只有自己真正用心去交往的朋友才是朋友，自己想象的世界并不真实。

醒悟的盖尔决定将自己想象的世界彻底结束，但发现异世界伊迪亚已经不受自己的控制，为了拯救现实的世界，被鬼魂附体的梅挣脱了束缚，要求杰伊亲手杀死自己。虽然不忍下手，但杰伊别无选择，最终苦战之后，杰伊终于消灭了附在梅身上的鬼魂，可是梅也因此不能再返回现实的世界。盖尔为了不让梅消失，要求留在异世界伊迪亚，但杰伊却拒绝了他，而是自己与梅留在异世界



王芳　希望广大玩友能够联系我，毕竟独乐不如众乐！
读者资料　女，20岁，贵阳市花溪区清溪路312号建设局王力转，550025，QQ52395593

伊迪亚，自己担任这里的管理者，使异世界伊迪亚与现实世界彻底隔离。经过了许多事之后的盖尔终于成长起来，不再异想天开，听从杰伊的命令，回到了现实世界中。回到现实世界后，盖尔战胜了自己不敢站起来的心理，抛开了轮椅，而杰伊和梅则留在异世界伊迪亚守卫着现实的世界……



任务

完成任务后可以得到不错的报酬，还能收到特殊怪物，因为迷宫较大，而且有时间限制，玩家需要拿出大量时间才能找到特殊怪物，所以入手难度并不低。有些任务完成后会出现新的类似任务，虽然游戏主线剧情并不长，但是要想完成全部任务不是一朝一夕就能做到的。以下为一周目中的任务。

任务名称	内容	报酬
冬虫夏草回收	将两个冬虫夏草交给利萨	UMD4×1、カリスマスカーフ×1
土台石调达依赖1	将土台石送到战技研究所	ガード补正×1、サブレバック×5、マルスの兜×1
未知の植物の回收	中央大厅与リノ对话，去腐海の遗迹底层收集植物	龙のヌイグルミ×1、魔术师のマスク×1、活性の小手×1
カハラエスの讨伐	叹きの钟乳洞C05消灭カハラエス	睡眠耐性×1、咏唱小手×1、冬虫夏草×3
ベーヒアルの讨伐	腐海の遗迹F05消灭ベーヒアル	恐龙土偶×1、ドローミの锁×1
迷子の龙	调查腐海の遗迹上层附近的强能量源	ドッグタグ×5、风のクオーミ×5、星の沙×2
土台石调达依赖2	将土台石送到战技研究所	UMD5×1、追尾性能アップ×1、リバースユニット×1
アガバンサスの讨伐	埋葬都市D-06消灭アガバンサス	生命の指轮×1、オーロラの布×1
一角兽の角の回收	交给利萨三个一角兽の角	幸运の尾×1、咏唱の小手×1、サブレバック×5
バガブーの讨伐	叹きの钟乳洞G05消灭バガブー	魔神の指轮×1、アンブロシア×2
守り人	叹きの钟乳洞下层附近调查强力能量源	蛊毒の皿×5、冰のルーン×5、不死鸟の羽×1
ブラックボックスの回收	与中央大厅的リノ对话，去埋葬都市寻找指定物品	イカロスの翼×1、メギンギョルズ×1、スイートリンゲル×1
运命の恶戏	找夫利曼对话后，去叹きの钟乳洞中回收ID卡	水晶ドクロ×1、リバースユニット×2
火のルーン回收	交给利萨三个火のルーン	王者のエンブレム×1、快速の小手×1、リバースユニット×2
バーゲストの讨伐	消灭冰结の摩天楼G04的バーゲスト	硬直无效×1、ヘルメスの靴×1、不死鸟の羽×1
ブーブリーの讨伐	消灭埋葬都市F02的ブーブリー	イースターエッグ×1、龙の肝×2
苏りし兽たち	调查埋葬都市中部的强能量源	スイセンの花×5、火のルーン×3、雷のルーン×3
アマリリスの讨伐	消灭奈落の寺院D05的アマリリス	ダイヤの指轮×1、オーロラの布×1
冰の女王	调查黑き墓标中部附近的强能量源	人鱼のウロコ×5、冰雪の辉石×2、不死鸟の羽×1

祁屹 自从边角栏复苏后，咱还一次没抽到过……今天居然有个同学问我PSP是只能玩任天堂游戏么？无语了……
读者资料 男，14岁，天津市南开区江旗路元阳道禧顺花园3-2-602，300000，QQ413098708

土台石调达依赖3	将土台石送到战技研究所	キャンセル无效×1、レーションパック×3、メディカルキット×3
オーロラの布回收	交给利萨4个オーロラ布	アンブロシア×3、骑士の指轮×1、グッドレーション×5
钟乳石の回收	与中央大厅的リノ对话，去叹きの钟乳洞寻找指定物品	ソロモンの指轮×1、活性の小手×1
クラーケンの讨伐	消灭冰结の摩天楼D03的	创造の书×1、アンブロシア×2
光と暗と	调查冰结の摩天楼上层部附近的强能量源	アリアドネの系玉×5、纯白の辉石×2、漆黑の魔石×2
神威	调查黑き墓标上层部附近的强能量源	霸王の大剑×1、オーロラの布×1

怪物同伴能力表格

同种怪物特技相同能力数值稍有不同，以下怪物能力数值为大概值，与实际捕获怪物会稍有出入，神兽需要完成任务才能获得，解放神兽的力量需要特殊道具，但这些道具都很难入手。

怪物名称	级别	属性	HP	攻击力	防御力	魔力	魔法防御	移动速度	特技一	特技二
デゥランダル	1	火	426	74	45	54	36	13	ファイアボールα	物防ダウン无效
ヘンキー	1	冰	326	81	45	60	52	13	アイスボールα	クリーンボディ
フラキナス	4	冰	713	97	48	81	46	13	フリーズノヴァα	气绝无效
ハンプティ	2	雷	524	80	41	62	48	13	レイストームα	—
アンサラー	5	雷	730	105	62	74	57	11	サンダーボールα	毒无效
シーフロ	2	风	436	81	51	78	59	15	エアロボールα	キュアライト
スクライカー	5	火	695	114	51	73	57	15	フレアボムα	火半减
クーシー	8	冰	902	122	59	98	77	13	アイスボールα	水半减
バッドフット	6	雷	759	112	64	85	55	13	レイストームα	サンダーバリア
ブラウニー	5	风	591	102	62	80	48	15	エアロボールα	风半减
アンドスラテ	9	风	1018	124	81	87	47	11	エアストームα	物防ダウン无效
ブロラハン	10	风	1050	130	80	110	73	15	ソニックエッジα	沉默无效
キルムーリ	6	光	645	117	48	91	78	16	ジャインボールα	キュアライト
アンモビウム	7	暗	837	104	66	85	54	9	カオスノヴァα	毒无效
ブルズアイ	9	火	712	129	70	112	60	13	ファイアボールα	—
ガジャルグ	12	雷	1124	160	81	122	91	13	サンダーボールα	ブラズマノヴァα
ゴッギー	11	风	1118	138	69	107	70	9	エアロボールα	毒无效
アガアガ	10	光	1208	145	38	110	90	9	ライトストームα	魔防ダウン无效
カルミア	12	暗	1201	146	79	132	95	11	ダークブラストα	レイストームα
ホーク	11	火	1118	165	69	107	82	15	カノンブラストα	—
アンブッシュ	15	冰	1236	187	77	142	68	13	フレアボムα	スパークボムα
ブルムベア	17	火	1822	251	87	152	81	11	カノンブラストα	マイティパワー
ヒンキーパンク	14	水	1314	187	84	131	84	13	アイスボールα	ヒートエッジα
ガボー	15	雷	1151	184	102	147	102	13	スバークボムα	—
ベーヒアル	19	风	2048	256	103	179	103	13	エアストームβ	睡眠无效
ライネック	15	光	1454	170	77	153	90	13	シャインボールβ	ライトバリア
コブラナイ	13	光	1144	185	83	138	95	13	ライトストームβ	ホーリーノヴァα
マンドラゴラ	13	暗	1271	175	82	139	94	13	ダークブラストα	キュアライト
アファンク	21	火	2583	251	108	162	102	9	フレイムノヴァα	钝化无效
アヌーン	16	冰	1272	208	96	146	87	13	アイスボールβ	—
ウリシュク	18	风	1657	225	78	146	102	16	エアロボールβ	钝化无效
マビノギオン	14	光	938	176	67	153	92	15	ホーリーノヴァβ	マイティフォース
アガバンサス	20	暗	2073	242	121	171	66	11	デスエッジα	マイティシールド
バウリー	24	冰	2798	277	105	179	128	9	フロストエッジα	フリーズバリア
オイシュキー	19	冰	1780	220	103	179	90	11	フロストエッジα	ブリザードボムα
キャースク	22	冰	1686	220	111	210	128	13	アイスボールβ	フリーズノヴァβ
ドラケイ	21	雷	2460	249	114	176	76	9	レイストームβ	睡眠无效
ブーク	20	风	1533	234	105	171	121	13	エアロボールβ	魔防ダウン无效
アスキディア	23	光	2368	266	52	188	148	9	フラッシュボムα	ヒールライト
バガブー	23	暗	2677	289	97	172	114	11	デスエッジα	火半减
グラジオラス	28	暗	2478	334	165	196	150	9	デスエッジα	カオスノヴァβ
バラージャー	21	火	1892	276	92	170	108	15	カノンブラストβ	魔防ダウン无效
ブーゲンビリア	26	火	1998	276	111	239	164	13	フレイムノヴァβ	火吸收
ドゥル	28	雷	2478	334	143	234	117	13	エレキブラストβ	ブラズマノヴァβ
インベット	23	风	1750	281	114	178	97	15	ソニックエッジα	风无效
バーゲスト	34	火	4281	362	149	233	114	11	ヒートエッジβ	フレイムバリア
スラムビン	29	火	1969	295	113	240	190	16	ファイアボールγ	マイティフォース
テランセラ	31	冰	2751	342	125	253	139	11	フリーズノヴァγ	マイティマイド

汪思雨	让老妈给我买IDSL,她说:“行,期末考好了就给你买。”我考好了,结果她却说:“行,给你买,中考完了肯定给你买。”我这是招谁惹谁了啊。
读者资料	女，16岁，北京市海淀区永泰东里怡清园2号楼9单元201室，100192，QQ62992677

ベルガモット	26	冰	2304	246	111	190	115	9	アイスボールγ	リフレッシュ
スブリガン	32	雷	2869	377	167	246	145	11	スパークボムβ	マイティシールド
ムスカリ	33	雷	2766	310	146	283	168	11	レイストームγ	雷吸收
ゲットシー	29	风	2959	345	113	224	122	11	ソニックエッジβ	マイティフォース
アルラウネ	30	风	2442	274	116	266	156	13	エアロボールγ	ヒールライト
ヘーベトロット	34	光	2969	340	151	237	134	9	ホーリーノヴァγ	光无效
ウリギーク	27	暗	2383	326	99	195	127	16	シャドウボールγ	钝化无效
フォモール	32	暗	3234	399	143	223	131	13	デスエッジβ	マイティパワー
マラパリク	35	冰	3341	371	175	220	129	15	アイスボールγ	フロストエッジβ
プロッタ	30	冰	2708	308	122	234	138	13	アイスボールγ	リフレッシュ
ホブルディ	36	雷	3194	380	155	266	155	13	デスエッジβ	レイストームγ
ブーブリー	34	风	3293	362	149	253	153	15	エアストームγ	ウィンドノヴァγ
モラルタベガルタ	35	光	2939	342	159	260	152	15	フラッシュボムβ	沉默无效
ベーグボルカ	37	暗	3770	416	158	315	145	13	シャドウボールγ	レイストーγ
ガルガンチュア	44	火	4497	448	208	274	161	9	ファイアボールγ	雷无效
セルキー	36	冰	3344	365	120	277	185	13	アイスボールγ	ヒールライト
クラーケン	50	冰	5558	562	200	350	170	11	フロストエッジβ	フリーズノヴァγ
デガッサー	42	雷	2923	465	200	302	200	11	プラズマノヴァγ	マイティシールト
ドラルク	38	雷	4367	395	186	278	103	9	レイストームγ	サンダーバリア
トレント	44	风	3910	480	162	370	181	13	ソニックエッジβ	マイティパワ
ルーダック	45	风	3792	480	190	332	190	15	エアストームγ	沉默无效
オグマ	51	光	5526	444	203	356	173	13	ライトストームγ	气绝无效
ガリーベガー	37	光	3278	395	182	272	165	11	フラッシュボムβ	濒死で防御アップ
ベーギニス	40	光	4487	444	168	311	151	13	ホーリーノヴァγ	マイティフォース
ボガート	43	暗	4151	368	138	330	177	13	アイスボールγ	ナイトメアボム
ベーリデット	48	暗	5198	517	193	361	183	13	シャドウボールγ	アークバリア
アマリリス	50	暗	4500	437	200	393	260	11	ダークブラストβ	ヒールライト
アズレイ	42	火	2860	431	191	324	299	13	カノンブラストβ	フレイムバリア
ボルカノ	56	火	5765	591	218	355	235	11	ファイアボールγ	マイティパワー
エクセドラ	65	火	7957	637	242	438	206	11	ヒートエッジβ	濒死で攻击アップ
ベッグボウラー	60	冰	5469	595	268	384	198	15	アイスボールγ	フロストエッジβ
プロテア	53	冰	4747	484	209	404	188	15	フリーズノヴァγ	ウィンドノヴァγ
ウォードホッグ	63	雷	6500	579	248	427	237	11	エレキブラストβ	光半减
カンデラ	53	雷	4747	483	192	368	209	13	サンダーボールγ	レイストームγ
ペールヴィンド	62	风	6901	645	234	451	215	13	エアロボールγ	エアストームγ
ガーベラ	62	光	5668	565	238	405	238	11	ホーリーノヴァγ	リカバーパーティ
カハラエス	12	冰	1201	135	72	131	85	11	ブリザードボムα	フリーズノヴァα
コロブナ	17	火	1833	234	124	164	86	11	ヒートエッジα	フレイムバリア

武器合成

参与合成的怪物等级必须小于等于主人公等级，在合成后该怪物自动消失。随着剧情进行，在新迷宫内出现新的怪物，级别越高的怪物合成的武器越强悍。同种类怪物合成的武器相同，根据合成怪物的攻击不同，合成后武器攻击略有不同。

名称	合成怪物	附加技能	攻击属性	攻击力	攻击次数
ルールブレイカー	无	ファイアボールα	无	40	2
ロングソード	デゥランダル	ファイアボールα	无	57	3
バトルハンマー	ヘンキー	アイスボールα	无	68	2
スクレイプ	フラキナス	フリーズノヴァα	无	81	2
バトルハンマー	ハンプティ	レイストームα	无	73	2
アイアンメイス	アンサラー	サンダーボールα	无	67	3
ロングソード	シーフロ	エアロボールα	无	66	3
ロングスピア	スクライカー	フレアボムα	无	60	2
冰刃フエンリル	クーシー	ファイアボールα	冰	70	3
バトルハンマー	バッドフット	レイストームα	无	73	2
ロングスピア	ブラウニー	エアロボールα	无	60	2
风锤ボレアス	アンドスラテ	エアストームα	风	89	3
バスタードソード	ブロラハン	ソニックエッジα	无	79	3
ヴァジュラ	キルムーリ	シャインボールα	无	55	3

闫晓环 为什么《掌机迷》不每天一期呐？一偶可以有事干哈，二偶就每月有30/n的机会中PSP了！
读者资料 男，16岁，河北省石家庄市正定县正安花园27号楼3单元502，050800

モーニングスター	アンモビウム	カオスノヴァα	无	79	3
ロングソード	ブルズアイ	ファイアボールα	无	74	3
ジャベリン	ガジャルグ	サンダーボールα	无	105	3
バトルハンマー	ゴッギー	エアロボールα	无	100	2
バスタードソード	アガアガ	ライトストームα	无	79	3
アイアンメイス	カルミア	ダークブラストα	无	78	3
バトルアックス	ホーク	カノンブラストα	无	108	2
アイアンメイス	アンブッシュ	フレアボムα	无	90	3
火枪サラマンデル	ブルムベア	カノンブラストα	无	114	2
グラディウス	ヒンキーパンク	アイスボールβ	无	96	3
ナイトスピア	ガボー	サンダーボールβ	无	110	2
风刃ムラサメ	ベーヒアル	ファイアボールβ	无	123	3
六角棍	ライネック	シャインボールβ	无	95	3
バルカンハンマー	コブラナイ	ライトストームβ	无	109	3
ナイトスピア	マンドラゴラ	ダークブラストα	无	96	2
バルカンハンマー	アファンク	フレイムノヴァβ	无	151	3
ナイトスピア	アヌーン	アイスボールβ	无	109	2
バスタードソード	ウリシュク	エアロボールβ	无	113	3
训练用木剑零式	マビノギオン	ホーリーノヴァβ	无	0	3
バトルアックス	アガパンサス	デスエッジα	无	157	2
バルカンハンマー	バウリー	フロストエッジα	无	167	3
グレイブ	オイシュキー	ブリザードボムα	无	135	3
冰枪オンディーヌ	キャースク	アイスボールβ	冰	144	2
雷锤ミョルニル	ドラケイ	レイストームβ	雷	151	3
六角棍	ブーク	エアロボールβ	无	115	3
デュエルソード	アスキディア	シャインボールγ	无	141	3
ドゥームアックス	バガブー	ナイトメアボムα	无	183	3
タイタンハンマー	グラジオラス	デスエッジα	无	187	3
ドラグーンスピア	バラージャー	カノンブラストβ	无	132	2
炎剑イフリート	ブーゲンビリア	フレイムヴァβ	火	147	3
エストック	ドゥル	エレキブラストβ	无	140	3
ドラグーンスピア	インベット	ソニックエッジα	无	141	2
ドゥームアックス	バーゲスト	ヒートエッジβ	无	235	3
ヴァジュラ	スラムビン	ファイアボールγ	无	144	3
パルチザン	テランセラ	フリーズノヴァγ	无	177	3
タイタンハンマー	ベルガモット	アイスボールγ	无	176	3
アムード	スプリガン	スパークボムβ	无	190	3
雷剑ユピテル	ムスカリ	レイストームγ	雷	177	3
风锤ボレアス	ゲットシー	ソニックエッジβ	风	192	3
金刚杖	アルラウネ	エアロボールγ	无	156	3
ロックパスター	ヘーベトロット	ホーリーノヴァγ	无	163	3
デュエルソード	ウリギーク	シャドウボールγ	无	151	3
ドラグーンスピア	フォモール	ナイトメアボムα	无	191	2
ジャベリン	マラパリク	アイスボールγ、フロストエッジβ	无	214	3
タイタンハンマー	ブロッタ	アイスボールγ	无	197	3
グラディウス	ホブルディ	デスエッジβ、レイストームγ	无	190	3
ドラグーンスピア	ブーブリー	エアストームγ、ウインドノヴァγ	无	190	2
デュエルソード	モラルタベガルタ	フラッシュボムβ	无	186	3
ウォーピック	ベーグボルカ	シャドウボールγ、レイストームγ	无	204	3
ジャガーノート	ガルガンチュア	ファイアボールγ	无	269	3
バルキリースピア	セルキー	アイスボールγ	无	204	2
冰枪オンディーヌ	クラーケン	フリーズノヴァγ	冰	276	2
ロックバスター	デガッサー	ブラズマノヴァγ	无	194	3
雷锤ミョルニル	ドラルク	レイストームγ	雷	239	3
エストック	トレント	ウインドノヴァγ	无	212	3
グレートソード	ルーダック	エアストームγ	无	249	3
スクレイプ	オグマ	ライトストームγ	无	279	2
アムード	ガリーベガー	フラッジュボムβ	无	213	3
パルチザン	ベーギニス	ホーリーノヴァγ	无	217	3
金刚杖	ボガート	アイスボールγ	无	209	3
ジャガーノート	ベーリデット	シャドウボールγ	无	289	3
グレイブ	アマリリス	カオスノヴァγ	无	302	3

バルキリースピア	アズレイ	フレイムノヴァγ	无	238	2
バルキリースピア	ボルカノ	ファイアボールγ、フレイムヴァγ	无	305	2
火枪サラマンデル	エクセドラ	ヒートエッジβ	火	329	2
グレートソード	ベッグボウラー	アイスボールγ、フロストエッジβ	无	292	3
ジャガーノート	プロテア	フリーズノヴァγ、ウインドノヴァγ	无	316	3
モーニングスター	ウォートホック	エレキブラストβ	无	366	3
金刚杖	カンデラ	サンダーボールγ、レイストームγ	无	250	3
ムラサメ	ベールヴィント	エアロボールγ、エアストームγ	风	316	3
ロックバスター	ガーベラ	ホーリーノヴァγ	无	285	3
冰刃フエンリル	カハラエス	ブリザードボムα	冰	96	3
火枪サラマンデル	コロブナ	ヒートエッジα	火	132	2
魔剑村正	アネモス	エレキブラストβ、プラズマノヴァγ	雷	219	3
蛇矛	ニグル	シャドウボールα、フロストエッジα	冰	172	3
タツッコハンマー	タツッコ	ウインドノヴァα	风	119	3
七支刀	カグツチ	ファイアボールγ、エアストームβ	火	219	3
タルタロス	シャッテン	デスエッジα、ウインドノヴァβ	暗	315	3
プリューナク	リヒト	シャインボールβ、プラズマノヴァβ	光	256	2
スノープライド	シレーネ	アイスボールγ、シャインボールγ	冰	355	2
カオスプリンガー	シュヴァルツ	デスエッジβ、フレイムノヴァγ	暗	423	3

习得特技

通过赠送怪物同伴特殊道具，可以使怪物同伴学会新的特技，提升怪物同伴能力。每名怪物同伴都可以通过赠送礼物的方式，获得两到三条新特技。由于赠送的特殊道具平时收集比较困难，因此最好把特殊道具赠送给高等级的怪物。玩家捕获到的怪物等级如果高于主人公等级，则不能编入队伍或者是合成武器，但一样可以赠送给它礼物让其学会新的技能。

怪物名称	赠送物品一	习得特技一	赠送物品二	习得特技二	赠送物品三	习得特技三
デゥランダル	火のクオージ×3	フレイムノヴァα	冬虫夏草×1	火半减	—	—
ヘンキー	冰のクオージ×3	フリーズノヴァα	光のクオージ×2	シャインボールα	星の沙×2	キュアパーティ
フラキナス	冰のクオージ×2	アイスボールα	冬虫夏草×1	冰半减	—	—
ハンプティ	雷のクオージ×2	サンダーボールα	光のクオージ×3	ライトストームα	冬虫夏草×1	光半减
アンサラー	雷のクオージ×3	プラズマノヴァα	星の沙×1	キュアライト	オーロラの布×2	サンダーバリア
シーフロ	风のクオージ×3	ウインドノヴァα	金の卵×2	マイティシールド	冬虫夏草×1	风半减
スクライカー	火のクオージ×3	フレイムノヴァα	金の卵×2	マイティパワー	—	—
クーシー	冰のクオージ×4	ブリザードボムα	星の沙×1	キュアライト	金の卵×1	魔防ダウン无效
バッドフット	雷のクオージ×2	サンダーボールα	光のクオージ×3	ライトストームα	—	—
ブラウニー	一角兽の角×1	クリーンボディ	风のクオージ×3	ウインドノヴァα	—	—
アンドスラテ	风のルーン×1	ソニックエッジα	冬虫夏草×1	气绝无效	—	—
ブロラハン	风のクオージ×3	サイクロンボムα	巨人の骨×1	ウインドノヴァα	星の沙×1	キュアライト
キルムーリ	光のクオージ×3	ホーリーノヴァα	金の卵×2	マイティフォース	冬虫夏草×2	沉默无效
アンモビウム	暗のクオージ×2	シャドウボールα	雷のクオージ×3	スパークボムα	—	—
ブルズアイ	金の卵×2	マイティシールド	暗のクオージ×2	シャドウボールα	冬虫夏草×1	暗半减
ガジャルグ	オーロラの布×2	サンダーバリア	冬虫夏草×1	雷半减	—	—
ゴッギー	风のクオージ×3	エアストームα	一角兽の角×1	クリーンボディ	オーロラの布×2	ウインドバリア
アガアガ	光のクオージ×3	フラッシュボムα	金の卵×1	シャインボールβ	冬虫夏草×1	火半减
カルミア	暗のクオージ×3	カオスノヴァα	金の卵×2	マイティマイント	冬虫夏草×1	冰半减
ホーク	雷のクオージ×4	サンダーボールβ	オーロラの布×2	フレイムバリア	—	—
アンブッシュ	星の沙	キュアライト	火のルーン×2	フレイムノヴァβ	冬虫夏草×1	火半减
ブルムベア	火のルーン×1	ヒートエッジα	金の卵×2	マイティパワー	巨人の骨×2	仲间死亡で凶暴化
ヒンキーパンク	冰のルーン×2	フリーズノヴァβ	オーロラの布×2	フリーズバリア	冬虫夏草×1	火半减
ガボー	金の卵×1	レイストームβ	雷のルーン×1	エレキブラストα	雷のクオージ×4	サンダーボールβ
ベーヒアル	风のクオージ×3	サイクロンボムα	火のクオージ×4	ファイアボールβ	金の卵	マイティフォース
ライネック	光のルーン×2	ホーリーノヴァβ	龙の肝×1	光无效	—	—
コブラナイ	光のルーン×1	フォトンブラストα	月の沙×1	ヒールライト	冬虫夏草×1	暗半减
マンドラゴラ	暗のルーン×2	カオスノヴァβ	オリハルコン×2	ダークバリア	冬虫夏草×1	光半减
アファンク	一角兽の角×1	クリーンボディ	龙の肝×1	火无效	—	—
アヌーン	雷のルーン×1	エレキブラストα	月の沙×1	ヒールライト	巨人の骨×2	仲间死亡で凶暴化
ウリシュク	风のルーン×1	ソニックエッジα	火のクオージ×4	フレアボムα	—	—
マビノギオン	火のルーン×1	カノンブラストα	光のルーン×1	ライトストームβ	龙の肝	风无效

アガバンサス	暗のルーン×2	カオスノヴァβ	一角兽の角：×1	リフレッシュ	龙の肝	火无效
バウリー	冰のクオージ×4	ブリザードボムα	光のルーン×1	フォトンブラストα	—	—
オイシュキー	冰のクオージ×4	アイスボールβ	金の卵×1	物防ダウン无效	—	—
キャースク	暗のクオージ×4	シャドウボールβ	一角兽の角×1	クリーンボディ	月の沙×2	ヒールパーティ
ドラケイ	雷のルーン×1	エレキブラストα	雷のクオージ×4	サンダーボールβ	オーロラの布×2	サンダーバリア
ブーク	オーロラの布×2	ウインドバリア	风のルーン×2	ウインドノヴァβ	月の沙×2	ヒールライト
アスキディア	光のルーン×1	ライトストームβ	冬虫夏草×1	シャインボールγ	龙の肝×1	火无效
バガブー	金の卵×2	マイティパワー	暗のクオージ×4	ナイトメアボムα	一角兽の角×1	物防ダウン无效
グラジオラス	火のクオージ×4	フレアボムα	火のルーン×2	フレイムノヴァβ	龙の肝×1	暗无效
バラージャー	火のルーン×2	フレイムノヴァβ	龙の肝×1	光无效	巨人の骨×2	濒死で防御アップ
ブーゲンビリア	火のルーン×2	ファイアボールγ	暗のクオージ×4	シャドウボールβ	金の卵×2	マイティマインド
ドウル	风のルーン×1	エアストームβ	金の卵×2	マイティシールド	龙の肝×1	雷无效
インベット	风のルーン×2	ウインドノヴァβ	一角兽の角×1	クリーンボディ	冬虫夏草×1	气绝无效
バーゲスト	火のルーン×2	ファイアボールγ	红莲の辉石×1	フレアボムβ	アルラウネの苗×1	暗吸收
スラムビン	红莲の辉石×1	フレイムノヴァγ	月の沙×2	ヒールパーティ	冬虫夏草×2	沉默无效
テランセラ	冰のルーン×3	ブリザードボムβ	暗のルーン×2	シャドウボールγ	冬虫夏草	光半减
ベルガモット	暗のルーン×1	ダークブラストα	冰のルーン×3	ブリザードボムβ	—	—
スプリガン	雷のルーン×2	サンダーボールγ	雷鸣の辉石×1	プラズマノヴァγ	巨人の骨	濒死で防御アップ
ムスカリ	雷のルーン×3	エレキブラストβ	暗のクオージ×4	シャドウボールβ	オーロラの布×2	サンダーバリア
ゲットシー	疾风の辉石×1	ウインドノヴァγ	冬虫夏草×1	雷半减	星の沙×1	キュアライト
アルラウネ	风のクオージ×4	サイクロンボムβ	光のクオージ×4	シャインボールβ	アルラウネの苗×1	光吸收
ヘーベトロット	光のルーン×3	フォトンブラストβ	不死鸟の羽×1	リザレクション	太阳の沙×1	リカバーライト
ウリギーク	暗のルーン×3	ダークブラストβ	オリハルコン×2	ダークバリア	—	—
フォモール	暗のクオージ×4	ナイトメアボムα	巨人の骨×2	仲间死亡で凶暴化	—	—
マラバリク	金の卵×1	魔防ダウン无效		冰吸收	—	—
プロッタ	风のクオージ×4	エアロボールβ	オーロラの布×2	フリーズバリア	冬虫夏草×1	风半减
ホブルディ	雷のルーン×2	サンダーボールγ	金の卵×1	マイティシールド	アルラウネの苗×1	雷吸收
ブーブリー	オーロラの布×2	ウインドバリア	冬虫夏草×2	钝化无效	—	—
モラルタベガルタ	火のルーン×3	カノンブラストβ	光のルーン×2	シャインボールγ	オリハルコン×2	ライトバリア
ベーグボルカ	金の卵×2	マイティマインド	アルラウネの苗×1	风吸收	—	—
ガルガンチュア	雷のルーン×2	サンダーボールγ	红莲の辉石×1	ヒートエッジβ	オリハルコン×1	フレイムノヴァγ
セルキー	冰雪の辉石×1	フリーズノヴァγ	光のルーン×2	シャインボールγ	金の卵×1	魔防ダウン无效
クラーケン	漆黑の魔石×1	デスエッジβ	オリハルコン×1	敌からターゲット	—	—
デガッサー	雷のルーン×3	エレキブラストβ	漆黑の魔石×1	ナイトメアボムβ	—	—
ドラルク	纯白の辉石×1	ホーリーノヴァγ	雷のクオージ×4	スパークボムβ	—	—
トレント	风のクオージ×4	サイクロンボムβ	疾风の辉石×1	ウインドノヴァγ	アルラウネの苗×1	风吸收
ルーダック	红莲の辉石×1	フレアボムβ	太阳の沙×2	リカバーパーティ	一角兽の角×1	リフレッシュ
オグマ	光のルーン×3	フォトンブラストβ	巨人の骨×2	濒死で攻击アップ	—	—
ガリーベガー	光のルーン×3	ライトストームγ	オリハルコン×2	ライトバリア	—	—
ベーギニス	光のルーン×3	フォトンブラストβ	巨人の骨×2	濒死で防御アップ	—	—
ボガート	漆黑の魔石×1	デスエッジβ	一角兽の角×1	リフレッシュ	—	—
ベーリデット	风のルーン×2	エアロボールγ	アルラウネの苗×1	暗吸收	—	—
アマリリス	漆黑の魔石×1	カオスノヴァγ	冰雪の辉石×1	フロストエッジβ	金の卵×2	マイティマインド
アズレイ	红莲の辉石×1	フレイムノヴァγ	太阳の沙×1	リカバーライト	巨人の骨×2	仲间死亡で凶暴化
ボルカノ	红莲の辉石×1	フレイムノヴァγ	巨人の骨×2	仲间死亡で凶暴化	—	—
エクセドラ	火のルーン×3	カノンブラストβ	光のクオージ×4	サラッシュボムβ	オリハルコン×1	敌からターゲット
ベッグボウラー	漆黑の魔石×1	カオスノヴァγ	一角兽の角×1	クリーンボディ	アルラウネの苗×1	冰吸收
プロテア	一角兽の角×1	リフレッシュ	オーロラの布×2	フリーズバリア	龙の肝×1	风无效
ウォートホッグ	疾风の辉石×1	ソニックエッジβ	冬虫夏草×1	暗半减	—	—
カンデラ	光のルーン×3	ライトストームγ	アルラウネの苗×1	光吸收	—	—
ベールヴィンド	オーロラの布×2	ウインドバリア	龙の肝×1	暗无效	—	—
ガーベラ	金の卵×2	マイティフォース	不死鸟の羽×1	リザレクション	アルラウネの苗×1	光吸收
カハラエス	暗のクオージ×4	ナイトメアボムα	オーロラの布×2	フリーズバリア	—	—
コロブナ	火のルーン×2	フレイムノヴァβ	龙の肝×1	冰无效	—	—
アネモス	冰のルーン×2	アイスボールγ	龙の肝×1	冰无效	イカロスの翼×1	解放真正力量
ニグル	冰のルーン×2	フリーズノヴァβ	月の沙×1	ヒールライト	ソロモンの指轮×1	解放真正力量
タツッコ	风のクオージ×4	エアロボールα	暗のクオージ×3	カオスノヴァα	龙のヌイグルミ×1	解放真正力量
カグツチ	红莲の辉石×1	ヒートエッジβ	太阳の沙×1	リカバーライト	イースターエッグ×1	解放真正力量
シャッテン	冬虫夏草×1	光半减	暗のルーン×2	カオスノヴァβ	ブラックパール×1	解放真正力量
リヒト	光のルーン×2	ライトストームβ	月の沙×2	ヒールパーティ	创造の书	解放真正力量
シレーネ	光のルーン×2	シャインボールγ	不死鸟の羽×1	リザレクション	黄金の三叉矛×1	解放真正力量
シュヴァルツ	冰のルーン×2	アイスボールγ	オリハルコン×1	敌からターゲット	霸王の大剑	解放真正力量

赵逸	哎！一直都在寄，为什么小P就砸不到我头上呢？让小P来的更猛烈些吧！
读者资料	女，17岁，辽宁省朝阳市第二高级中学一年10班，122000，QQ125580748

秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

耀西岛DS　ACT

开启HARD难度小游戏

每个大关的第1到第8关各有一个角色币，获得角色币之后就会在主菜单的小游戏集里开启新的小游戏，而如果获得全部角色币的话，就会开启这些小游戏的HARD难度。

出现小游戏	条件
ふんばりチャレンジ	取得第一大关的8个角色币
はやぐいトライアル	取得第二大关的8个角色币
ねらってタマゴ	取得第三大关的8个角色币
チューリップショート	取得第四大关的8个角色币
バウンドボールメイズ	取得第五大关的8个角色币

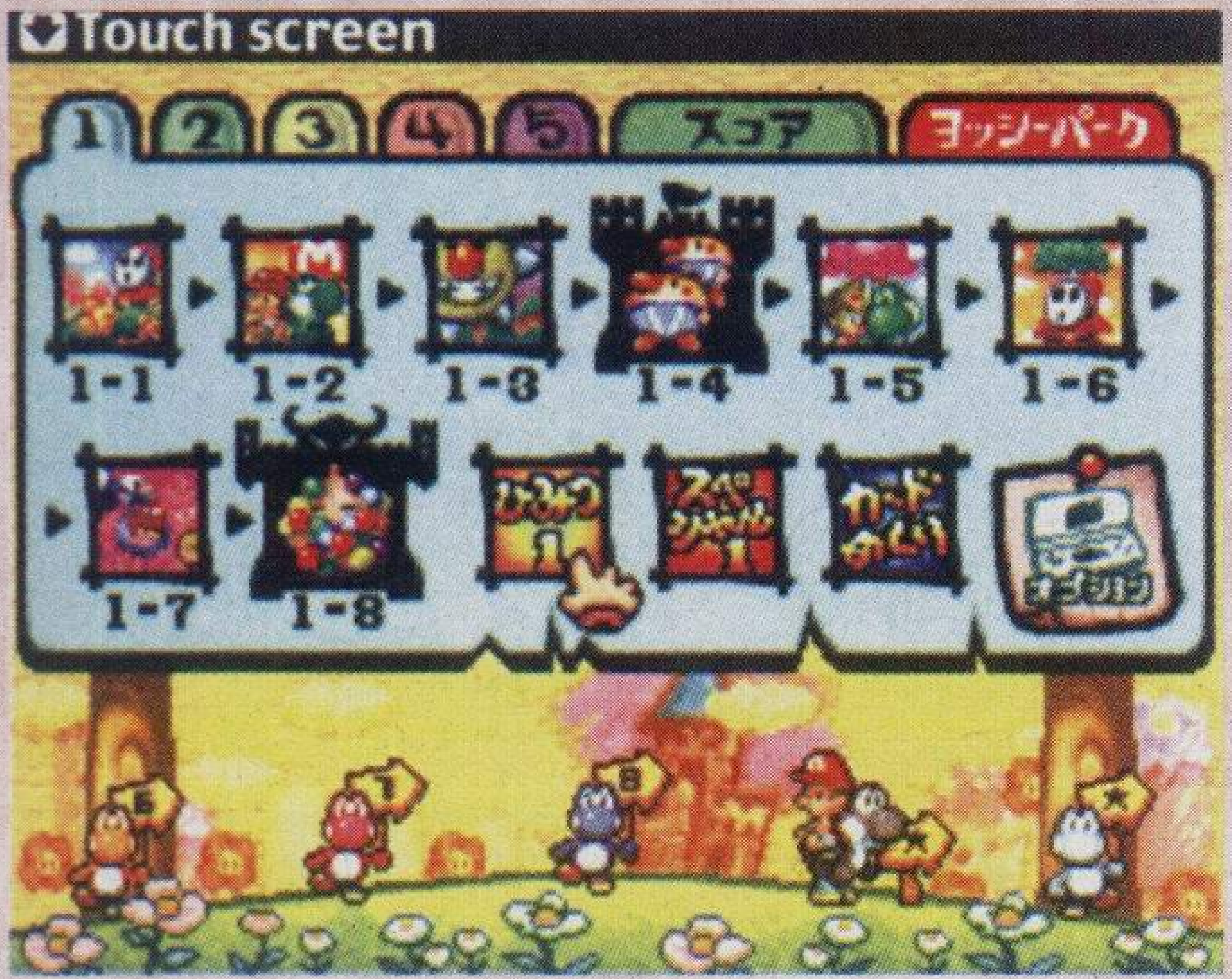
自由挑战ボーナスチャレンジ

在各大关合计取得700点以上时，在小关的选择画面，就可以自由挑战ボーナスチャレンジ，ボーナスチャレンジ根据各大关而有所不同。

第一大关	カードめくり
第二大关	スクラッチ
第三大关	カードあわせ
第四大关	ルーレット
第五大关	スロット

秘密关卡和タイムアタック模式出现

打完5-8之后，就迎来ending，此后所有大关的秘密关卡都会开启，玩家可以去继续挑战。同样的，打完5-8之后，标题画面的菜单中会追加タイムアタック模式，在这个模式中可以自由选择已经通关过的小关，挑战最速通关时间。



↑满足条件后在每个大关的第8小关旁边就会出现秘密关卡，是难度相当高的关卡哟。



↑タイムアタック模式的关卡选择画面，只能选择已经通过一次的关卡。



↑除了关卡中跑路的时间，取得道具也会有相应的奖励，所以不要只闷头赶路哟。

特殊关卡出现

在各大关合计取得800点以上时，该大关的特殊关卡就会开启，与秘密关卡一样，是难度非常高的关卡。

与点数相关的隐藏要素

与点数相关的隐藏要素除了上述的700和800点之外，还有一些其它的内容。这些隐藏要素分为3大类，全部达成的话，标题画面就会出现5个星星作为达到游戏极致的标志。

包益晨　我是那种喜欢回忆过去的玩家，可以放一些FC、SFC等大作的一些回顾，我一定会感动的。（编：机种啊……）
读者资料　男，16岁，浙江金华市丹光西路639号东单元602室，321004，QQ460192358

☆取得点数的奖励：

每个大关的合计点数的倒数第二位数字，如果与大关的数字相同则奖励1条生命

每个大关的合计点数达到777的话，则奖励7条生命

☆各大关取得1000点

出现完美得分的信息

标题画面出现星星

☆全大关取得满分

出现最后的鼓励信息

标题画面出现5个星星

最终幻想XII自由之翼 RPG

普通结局后出现秘密结局

全部任务的完成率达到100%的情况下将游戏通关，在结局画面和staff表之后，还会出现秘密结局，虽然任务完成率100%很难达到，也请大家努力挑战吧。

特殊召唤兽

首先将主线任务“圣石与幻兽”完成，然后完成特定的任务就可以获得召唤兽对应的圣石，具体条件如右表。

召唤兽名	条件
ベリアス	完成主线任务4–5绝望の仪式
カオス	完成主线任务8–4ミディアの心
ザルエラ	完成自由任务29舞い降りた死の天使
バハム–ト	完成自由任务34目觉めし夜暗の翼の龙
ゾディア–ク	完成自由任务35封じられし戒律王
アルテマ	完成自由任务12うるわしの圣天使
シュミハザ	完成自由任务22雷电の告密者
ギルガメッシュ	完成自由任务36ビッグブリッジの死斗
ハシュマリム	完成自由任务17地鸣りの统治者
エクスデス	完成自由任务23星降る岛の审判
オ–ディン	完成主线任务5–4君の踊りを
ファムフリ–ト	完成自由任务32空をおおう暗黑の云
マティウス	完成主线任务6–4圣晶石の前で待つ者

富豪街DS TAB

旅行地图通关后追加新角色

游戏最开始可以选择的角色一共只有8名，但是在旅行模式中将各大地图通关后，可选的角色人数就会增加，最终一共达到22人之多。

新地图出现条件

与对战角色一样，旅行模式中的地图也会随着游戏的进行而慢慢增加，具体出现条件如下表。

角色名	出现条件
ももんじゃ	完成トロデ–ンで游んで–んツア–
ビアンカ	完成ヨッシ–のワクワクおさんぽツア–
アリ–ナ	完成どきどき！ホラ–アドベンチャ–ツア–
ワリオ	完成にいさんとの思い出キノコ王国一周ツア–
クク–ル	完成いっしゃにたんけん！お宝はっくつツア–
ハッサン	完成大天オワリオ样のパワフルいただきツア–中的マリオスタジアム
ゼシカ	完成ふたたびぼうけんへ！传说のヒ–ロ–ツア–
りゅうおう	完成いざ传说の地へ……ロトの勇者たいけんツア–
ルイ–ジ	完成ヨッシ–のワクワクおさんぽツア–
デイジ–	完成メロメロ！びじんだらけのいたストツア–中的死の火山
キャサリン	完成にいさんとの思い出キノコ王国一周ツア–中的マリオサ–キット
ドンキ–コング	完成どきどき！ホラ–アドベンチャ–ツア–中的幽灵船
ワルイ–ジ	完成大天オワリオ样のパワフルいただきツア–中的ドルピックタウン
クッパ	完成决战クッパ城！いたスト王座决定战

出现地图	条件
ヨッシ–のワクワクおさんぽツア–	完成トロデ–ンで游んで–んツア–
どきどき！ホラ–アドベンチャ–ツア–	完成ヨッシ–のワクワクおさんぽツア–
にいさんとの思い出キノコ王国一周ツア–	
メロメロ！びじんだらけのいたストツア–	完成どきどき！ホラ–アドベンチャ–ツア–
大天オワリオ样のパワフルいただきツア–	
いっしゃにたんけん！お宝はっくつツア–	完成メロメロ！びじんだらけのいたストツア–和にいさんとの思い出キノコ王国一周ツア–
ふたたびぼうけんへ！传说のヒ–ロ–ツア–	
いざ传说の地へ……ロトの勇者たいけんツア–	完成いっしゃにたんけん！お宝はっくつツア–和ふたたびぼうけんへ！传说のヒ–ロ–ツア–
决战クッパ城！いたスト王座决定战	完成いざ传说の地へ……ロトの勇者たいけんツア–

相福荣	在紧张的学习生活中，《掌机迷》成了我的精神后花园。
读者资料	男，18岁，江苏赣榆县计量局宿舍楼1单元502室，222100

萌之乐园

Vol.12

精灵，又可译为妖精或小精灵，是一种耳朵尖长且美丽漂亮的传说中的类人形种族，源自北欧的许多古老传说。

■责编/露琪

Welcome to elf world

在一般奇幻文学作品的定义中，精灵的身型普遍比人类略微细小而骨架纤细。他们都有尖尖的双耳和修长的身材，举止优雅，目光敏锐，不论男女均长得十分俊美，喜欢居住在与外界隔绝的森林里，擅长于箭术和魔法。精灵的寿命长达数百、甚至上千年（有时甚至被认为是长生不老），虽然在体格上稍显纤细，但反应速度却几乎无人能及。



精灵常展现出欢快但不追求刺激的性格，心怀好奇却不贪婪。由于寿命很长，精灵能以更远见的观点看待一切事物，他们不会对琐事钻牛角尖。然而一旦当他们追求特定目标时，不论是进行冒险，还是学习新技术和手艺，精灵都能专心一意，心无旁骛。与精灵成为朋友需要很长的时间，变成敌人也一样，但精灵想要忘记对方却更困难。精灵不在意轻微的冒犯，但对严重的侮辱者则会采取强烈的报复。



◆精灵的体型与外貌

精灵通常比人类矮瘦，身高约4.5～5.5尺，体重约85～135磅（1磅≈0.45公斤），男性身高与女性差不多，体重则稍重一些。他们皮肤白晰，发色深，眼睛多为环保的深绿色。精灵没有胡须或体毛，他们喜欢朴素舒适的衣物（特别是粉蓝色或粉绿色），也喜欢简单雅致的珠宝。精灵拥有优雅细致的身躯，他们的美貌常令其他种族印象深刻。精灵110岁时才成年，寿命可超过700岁，而且不需要睡眠，这和别的常见种族大为不同。精灵每天冥想4小时，进入深度的出神状态，这使他们获得如同人类睡眠8小时的效果。冥想时偶尔也会做梦，但经过长年的修行之后，通常会变成内省的心智锻炼。

精灵认为人类不够细腻，兽人不够沉稳，侏儒太过于平凡，矮人则毫无幽默感，他们对半精灵抱有些许怜悯，而对半兽人完全不信任甚至痛恨。虽然精灵给人的感觉可能有些傲慢，但却不像矮人和兽人那样挑剔。一般来说，精灵对于不合己意的人，也会表现出愉悦和亲切（毕竟除了精灵自己以外各种族在他们眼中都不及格）。此外，相传哥布林（Goblin，或译为地精）也是由堕落的精灵异变而成的。

梁涛	我想说的是：《掌机迷》太正派了，为了广大男玩家的利益，请小编们把它变邪恶吧！(某编：我们不是动新的副刊)
读者资料	男，18岁，山东省青岛市四方区兴元一路9号12楼2单元203，266031

◆关于精灵的不同译名

由于精灵这种生物的译名众说纷纭，最常见的统称是Elf，但不同的译名有时会使人误认为另有所指，而与其他类似精灵的种族相互混淆。另一方面，对于精灵这种生物的定义描述及文化背景，往往都随着不同的民族和作者而有所差异，除了外观之外，他们的能力也都略有区别。

Imp&Genie：都可译作精灵，指的是一种藏在瓶里或密封容器内的精灵，例如阿拉丁神灯里藏在油灯里的精灵。现在后者也多会指一些有法力的人物，而且并不一定非要住在容器内。



Fairy：小仙子，也可翻译为精灵。体型很娇小，只比昆虫大一点，并有一种透明翅膀的幻想生物。体色透明长着一对尖耳朵，拥有蝴蝶般五颜六色（或透明色）的小翅膀，通常生活在森林深处。多见于童话故事，如《彼得潘》（小飞侠）、《仙履奇缘》等。

Elemental：有时也翻译为精灵，其实应该称为元素。关于它的形态也是说法不一，每一只都有对应的一种属性（实际上，“无”属性也算是一种属性），也就代表了一种元素，在奇幻类游戏中比较常见。

Spirit：泛指神明、恶魔和幽灵等一切没有实体的存在，正确来说应该是灵魂，有些情况下也会狭意地泛指精灵。在日文的ACG作品里，精灵多半用来称呼Spirit，而西方文化中的Elf和Fairy则被翻译成妖精，以示区别。

修练成精之物：中国神话传说的产物，以狐狸精为代表，和精灵一样都有所谓的“精”字。它们多是动物经过长年累月的修炼，而有了智力或是人类的外貌，不过通常都被划分到妖怪一类。

◆萌之精灵系游戏推荐——《光明之泪》

《光明之泪》是世嘉公司在2004年底推出的PS2游戏，是新·光明计划的第1作，第2作的《光明之风》于2007年春发售，由著名同人画师Tony负责角色设计。为了给游戏造势，动画版的《光明之泪×风》自去年4月开始放映，主要内容讲述两作之间的交差，两个游戏中的人物均有在动画里出现；而漫画版目前仍在SE旗下的杂志《GanGan Powered》上进行连载。



作为世嘉平台上知名的《光明与黑暗》系列最新作，故事发生在梦幻大陆恩迪亚斯，一个精灵、矮人、兽人与人类共荣共存的世界。玩家扮演一位受了重伤而丧失记忆的少年西恩，被精灵族的少女爱尔温所救，并受到要塞都市国家希尔迪亚的人们所照顾而逐渐康复。但由于两枚充满力量的戒指存在，希尔迪亚受到了军事大国鲁恩盖斯特的袭击，西恩挺身而出，为保卫希尔迪亚而战。游戏的主线剧情是单一路线，并无分支情节，但是根据主人公所选择同伙的不同，会影响各角色与主人公之间的友好度。根据友好度的差异，不但会影响到最后的结局，也可能萌发出彼此之间的友情甚至是爱情。

陈萧	让宅男们连合对抗腐女们吧！！！[热血+魂+见切]（某编：热血和魂的精神不能叠加）
读者资料	男，17岁，安徽淮南三中，232007

PGBAR VOL.51

崩坏，好吧，我雷到了，看到有人这么形容目前的PGBAR插画和电软闯家插画，跟前几期对比了一下，汗，确实相去甚远。那么本期，我就用以前从Akira大人那里刨来的一些图片来充当插画吧，正好包子最近也挺忙，插画供应中断了一段时间，我会叫包子充充电的。

狸猫君的粉丝们，很抱歉你们本期又要失望一次了，由于一些不可抗拒力导致的原因，狸猫君本期未能来得及交稿。不过下期的动漫坛保证宅人们爱看，因为题材是那部动漫作品，具体名字我不能透露，不然就少了很多乐趣啦，只是我现在也在猜测狸猫君要怎样才能把它写的腐气十足呢，好奇中。

在《掌机迷》越来越接近100期的时候，我也看到了越来越多的人问我：暗凌你会不会离开？答案是肯定的，将来肯定会有这么一天。你们觉得失望了吧，感谢各位的关心，但是编辑团队需要不断补充新鲜血液，所以新编辑的加入和老编辑的离开都是必然会发生的事情。与其为此伤怀，不如关注杂志本身的变化，即使物是人非，《掌机迷》也永远是你们的朋友，需要你们的行动来支持和帮助，这么回答不知道大家满意不满意。



再次接到主编通知：第86期PSP获得者海南海口的吴淑统，你的PSP由于地址错误被退回了，请发邮件到pg@vgame.cn告知你的正确地址邮编以便重发。（最近这样的事情好像很多呢，无语中……）

我是很宅的分隔线

广东潮州 陈佳涛

55555，终于上边角栏了……什么，地址错了？怒！必杀御宅拳！大年30的我就只能躲在被窝里看PG了……因为GBA上了天，原本在大年30除夕夜打通《机战J》也是不可能的了。虽今年的零用钱异常的多，够买两大掌机及全部周边还有剩，但100%让父母“收了”啊……父亲还留下一句名言：“18岁前，你对钱只有拥有权，并无使用权。”不公啊，我这就去跳高达（找不到高达就不跳了）。

好、好宅的来信，同学啊，你还未满18岁呢，难道就要向着宅男之路义无反顾的奔过去么？理财观念从小就要培养，乱花钱可不好，看看月光的我和天天被人催债的猴子就知道了，嗯，我比他好一点，好歹不用透支下个月的生活费。话说我小时候每年拿到的压岁钱都在枕头下面放一晚上，然后主动上交给父母了，很显然我这边收着红包，他们那边还得发着红包呢，零用钱少的好处就是没有养成吃零食的习惯，这真是天大的好事。说到跳高达，如果你不是newtype的话就不要随便跳了，一定不会落在驾驶舱里的，一定会变成无关紧要的路人甲的，相信我。

江西南昌 汤易宁

看了96期的PG吧，我有话想对浙江温州的李健兵同学说：杀霸龙千万别用无耻闪光流，这我是有心得的，具体内容我写在了反面，用的是太刀和大锤。暗凌你视情况而定，若你认为PG吧放得下我写的杀霸龙攻略，那就再好不过了，如果实在放不下，那就请暗凌帮我托一下翔武，请他把我的攻略放在授人营地。请帮我这个忙吧，就算没有稿费也行，因为自己写的东西被登出来是很有成就感的！

背面的攻略字数相当多呢，全部登在PGBAR里是不可能了啦，所以信我已经帮你转交给翔武了，采不采用由他来决定。说到稿费问题，我的头就大了，身份证身份证身份证啊，为什么这么多人投稿的时候不留下身份证号码呢？拜托大家，如果想要拿稿费的话，一定要信息齐全啊，不然稿费根本发不出去。说到这里，刚想起来还真的有人期期投稿期期不留身份证号码，这……我败了。

李夏楠 GBA内容几乎没有了，但是GBA玩家还是有的。
读者资料 男，20岁，黑龙江哈尔滨市南岗区松雷中学高二4班，150001，QQ332631927

上海市 桑钰慧

这是第一次写信，总之还是很紧张的，就随便说几句。有一些话要给狸猫：真的很喜欢你的文章，记得第一次看到你的文章时真的是吓了一跳，没想到居然有人敢在杂志上写腐文的，于是从此就爱上了《掌机迷》。每次去买的理由又多了一条：看狸猫的文章，请你继续猥琐下去吧！有两个问题要问：1、我是从中间开始买《掌机迷》的，不知道以前几期你们还有不？比如……第一期？（好吧我承认太遥远了……）2、狸猫你看过《家庭教师》没？有没有写过它的文章？如果没有我推荐一下，因为真的很好看，我也很期待你写！如果有请告诉我是第几期？我就算粉身碎骨也要买到！最后祝PG越办越好世界越来越腐！

看到这封信的最后一句时，我只觉得脑子里轰隆一声巨响，世界越来越腐越来越腐越来越腐……猴子本期的至理名言是："同人女还是越早灭绝越好。"我想刺激他产生这种想法的是某张回函卡上出现猴子翔武配对的邪恶愿望，以前的配对不都是在露琪菜团翔武里面产生的么，现在竟然连猴子都不放过……

下面正式回答你的问题：1、以前的《掌机迷》有一部分，具体有哪些期请参看邮购广告，或者请打电话咨询邮购部。2、如果你所说的作品是《家庭教师REBORN》，狸猫君是写过关于这部作品的文章的，具体是在总第78期上的《家庭教师的掌上调教剧》。

内蒙古包头 黄宁

每次写信都会写一些PG的小错误，真的很小，小到几乎每一位读者都会忽略过去，即使看到也会微微一笑，然后PASS。因为我们都知道其实编辑们也很辛苦。但是，我还是想把它们点出来。因为对PG，我抱有很大的期待。希望它能够走得很顺很远。同时，容不得瑕疵。可能和我天蝎座的性格有一定联系吧（笑）。希望各位编辑大人有大量，不要太往心里去啊。

猴子： 这位女生读者来信意见十分中肯，其实有点见外了。其实大家都为杂志好，我们对于细心读者的意见，一直是来者不拒，意见中有见地、有建设性意义的语言，更促使我们在工作中认真地对待自己的每一个细节。由于出版周期和人力的原因，杂志有时候在一些地方出现差错，这不是我们这些编辑们希望看到的。黄宁同学经常在来信中为杂志找出不足的地方，这样的宝贵意见正是我们工作的动力来源。我们将在今后的编辑和校对工作中更加认真，不负众多读者的期望。

黑龙江伊春 王大龙

前一阵子看过一篇关于"小白"和"新手"的文章，感觉挺好的，网游中有小白，那掌机迷中有小白么，一定会有，我感觉。那些一点都不了解软硬件，有毛病就送老板，不会专心玩通一款游戏，不会就看攻略，找不到攻略就抱怨的人就是小白。有的人会说不就是玩游戏么，也需要这么认真，我想说玩游戏和会玩游戏是一个概念么？我们玩游戏为的就是寻找快乐，一个人玩游戏是一种快乐，大家一起玩又是另一种快乐，PG就是这样一本带给掌机迷快乐的书。

人谁无白，我承认我到现在都还是硬件方面的小白，不，应该说是老白了，有什么问题一向都是叫菜团帮忙解决的，好在你所说的"一点都不了解软硬件，有毛病就送老板，不会专心玩通一款游戏，不会就看攻略，找不到攻略就抱怨"这几条我没有占全。我个人觉得呢，小白是被惯出来，因为求助于他人比自己寻找答案要容易得多，所以就渐渐养成了遇到问题不动脑子直接问别人的习惯，小白缺少的不是知识和能力，而是勤于思考的习惯，只要适当的加以引导，小白也会脱离小白的行列成为高手达人吧。



广西北流 林翔

到今天为止，拿了可不少红包，花钱有点大手大脚，我是个爱玩游戏的人，本想买台新P来耍耍，结果把钱都给了网吧，新P也离我越来越远了。好像到年关、年初都没有什么值得大赞的游戏出来啊，现在还是玩着《MHP2》……期待《MHP2G》和《战神》，怎么都是PSP上的啊，PSP有进步啊。

这个……确实有点大手大脚呢，拱手就把新小P送走了，莫非你玩的是《征途》不成……《战神》确实是极赞的作品，本期杂志的重头攻略就是它了，截稿前猴子拿到游戏，奋斗了两天两夜完成，大家能在本期看到《战神》的攻略，多亏猴子擅长并习惯于赶制攻略的能力，在你们赞叹攻略详细的时候，请记得向猴子致敬。

李洋	日子虽然越过越忙，但一颗游戏的心情依然伴我左右，愿天下玩家永远快乐。
读者资料	男，21岁，北京市朝阳区六里屯甜水园西里1号楼3单元301，100026

广东佛山 黎伟滨 PG小编们，谢谢你们，虽然迟到了，但看到本期的“PG视点”后还是觉得挺温暖的。的确，今年华中华南的确经受了不少的考验，年前看到新闻里那些苦苦守候在广州火车站的人，心里真不是什么滋味。我想，如果换做是我，我会怎样呢？作为一群在外地漂泊的人，他们真的很不容易，很卑微的一个愿望，却被风雪隔断，好在人间有情，中华民族在危难的时候总能凝聚起一股力量。2008奥运年，上帝先给中国人一个考验，我们经受住了，冬天来了，春天还会远吗？严冬过去就是春天，我深信，2008绝对是中华亿万炎黄子孙值得永远铭记的一年，因为这一年,我们经历过苦难,将要展翅翱翔！看了96期PGBAR以后才知道一培黄土同学居然是MM，惊喜(为什么我会这样说!?)。个人意见称她为“培培”会比“土土”要可爱一些，纯属个人意见，留意这个名字也已经很久了，因为凡是和“牧场”二字相关的文章都会出现那四个字，真是超级饭而且忠实啊。《牧场物语》我也玩过，但不知道该怎么玩,从哪里着手（笨啊……）,所以青青牧场一直都没有认真看，而且认为那是在浪费页数（罪恶啊），现在翻翻之前的杂志,果然每一期都写得非常认真和详细，佩服ing……看来要好好玩一下《牧场》系列才行哈。

每次读到黎伟滨的来信总是觉得很温暖，平淡的文字里蕴藏着一些鼓舞人心的力量。对于我这个两耳不闻窗外事的家伙来说，在春节回家之前，还没有意识到雪灾是多么严重，只有背着行李举步维艰的时候才感受到了这一点。看到那些因为抢修电力设备而无法回家过年的工人们出现在电视屏幕上时，我的心里涌进了一股暖流。距离奥运会开幕式越来越近了，我想届时无论是谁都会为中华民族呐喊吧。都说红花还需绿叶陪衬，如果不是广大男性玩家的存在，又怎能显现出女性玩家的可爱呢？玩游戏的MM并不少，只是大家没有发现，所以当出现如此热爱游戏又细心的MM时才会觉得惊喜万分吧。





辽宁大连 葛芸辉 总感觉PG在攻略制作上有些不尽人意，好像很赶时间一样，总欠缺点什么，就是没有以前的感觉啊。毕竟这才是本职工作啊，那些游戏单间总是次要的啊，还请以后多多用心！还有作为纯血统机战FAN，现在的《机战天空》很不让人满意啊！每期都是魔装机神的内容，干脆改名魔神天空算了，还请多多用心哈，拜托！还有一件事想求小编帮个忙，08年第一期有位天津的王琪读者说想要与《水浒》有关的游戏，在下是资深《幻想水浒传》系列玩家，想与这位仁兄结识，但我并没有他的通讯地址啊！请小编帮忙联系下行吗？把我的地址告诉他或把他的地址告诉我就OK了，拜托帮小弟一次嘛！

是不是觉得看现在的游戏攻略有一种吃快餐的感觉呢？其实是因为好游戏比以前多了，抛弃哪一个都不舍得，只好全做了攻略，详尽程度上要比以前略输一筹吧。要说赶时间倒不尽然，以前还经常有人要一期写两篇攻略呢，现在基本都是一期一篇了。不过小编里有几个人始终认为攻略写得过于详细会让玩这个游戏并看这个攻略的人失去很大一部分乐趣，被榨汁机榨过之后的甘蔗，嚼起来没什么甜味了吧？关于《机战天空》，我要说的是这个栏目经常换作者，每一位作者的知识面和偏爱作品不同，所以写作重点自然也不同啦，没有哪个人像大百科全书一样什么都知道得非常详细吧？至于那位你想结识的朋友，我明明记得人家是女孩子，看到你称之为“仁兄”，我产生了一种无力感……下次记得不要擅自猜测别人的性别，哪怕掌机迷群体中99%的人是男性，也不要习惯性的认为某个你素未谋面的人也是男性哦。王琪的来信已经淹没在前几期的信件当中了，想再次刨出来非常困难，所以我只能把你的地址在这里公布一次，不介意吧？详细地址是：辽宁大连市第二十四中学高一十，邮政编码116001。

尹鑫	是口袋迷的赶快加我！我等待你的来信。
读者资料	男，16岁，江苏省南京市江宁区湖熟镇河南东街，211121，QQ：350271212



当中这张是《零之使魔》里的露易丝，左边那张是《Fate》里的Saber，右边那张恕我造诣不够看了半晌也没看出来出自什么作品，大家不要笑我>_<。露易丝的脸是不是稍微画胖了一点，萌度上打了点折扣哦。



本期这三张画稿是湖北当阳的陈苗同学寄来的投稿作品，看得出来你也是一位动漫爱好者呢，不过画功方面还需要继续努力，画稿上能看出一些用修改液涂抹的痕迹，话说不是把这种东西当作白色颜料来用的吧？



虽然《零之使魔》的小说我看了不少（其实是被人塞到手里才看的），不过动画到现在还没有看，对这部被某人评价为“YY类后宫作品”的动画，值得去看的理由对我来说大概就是去听钉宫理惠的loli音了吧……

掌机迷2008年第4期抽奖



参加办法 1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.98的抽奖活动截止时间为2008年3月31日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

96期中奖名单

PSP

北京市	吴旻

口袋妖怪T恤

云南陆良	魏鑫
河北石家庄	闫晓环
浙江金华	包益晨
天津市	张瀚文
福建福州	邓光伟
河北石家庄	马龙
江苏南京	华文龙
天津市	王维正
广东紫金	张名杰
广东广州	翁嘉琪

精美小礼物

内蒙古呼和浩特	王博生
河北邯郸	王宇
浙江杭州	阮毅成
四川内江	腾玺
江苏南京	尹鑫
广东韶关	甘永良
贵州遵义	罗勇
辽宁朝阳	马雪
河南漯河	陈婷
广东湛江	陈健
广西玉林	杜宇
山东烟台	张舒意
福建福州	蒋双飞
辽宁本溪	袁友锋
广东广州	吴冬琪



滕玺	回顾一下以前的小编吧，很想念雪人和飞月啊！
读者资料	男，18岁，四川省内江市中区壕子口路，641000



又是一期大改动，从目录页到栏目的排版样式都有了不小的变化，而且还增加了一些新鲜的小栏目，恰逢游戏明星马里奥诞辰20周年，《掌机迷》倾情奉献这个专题的超大特别策划。

极上攻略：恶魔城 苍月的十字架
机动战士高达 基连的野望 吉翁之系谱
特别策划：光辉岁月 小马哥的二十年
GBA达人王
通灵学院
TOYS小屋
PG寻宝团



《超级机器人大战J》虽然看似眼镜厂的赶工之作，实际上却是很有诚意的作品，最速攻略本期火热送上，《逆转裁判 复苏的逆转》是广大逆转饭的又一道大餐。

新作聚焦：最终幻想VII少年归来
果敢特评：掌机网络的“三岔口”
FF7：经典无须验证
极上攻略：超级机器人大战J
马里奥网球ADVANCE
逆转裁判 复苏的逆转
特别策划：GBA休闲游戏大推荐



「游戏品味」每期剖析一两款精品之作，用精炼的文字突出游戏的闪光点，为玩家选择游戏提供更多的理由，细细品味这个栏目，如同品味清香四溢的一杯好茶。

新作聚焦：口袋妖怪管理员
果敢特评：口袋妖怪，梦存几何
市场扫描
游戏品味
极上攻略：螺旋粉碎机 轰震的钢钻
少年JUMP海贼王
特别策划：漫游妖怪界——浅谈口袋妖怪的原型设计



特鲁内克是一位从配角努力出演成为主角的典型人物，以他为主角而制作的不可思议迷宫系列游戏已经推出过三部作品，请跟随资深迷宫探险者的脚步回忆这几年的风风雨雨。

新作聚焦：洛克人EXE6 电脑兽苍牙/烈爪
果敢特评：NDS的“三步走”
特别策划：谁是最不幸的人——乱弹掌机十大倒霉蛋
商人、迷宫、不可思议的冒险——特鲁内克编年史
极上攻略：终极蜘蛛侠
超级火枪英雄
游戏王GX 目标决斗之王

区威	高考结束后让咱们一起联机《王国之心 358/2天》，呵呵。
读者资料	男，17岁，广西玉林容县高中083班，537500，QQ297203039

《掌机迷》100号特别刊载：经典回顾



哪些游戏玩起来特别费屏幕，可能成为货真价实的「屏幕杀手」，本期特别策划为你揭晓，火热游戏《宝宝从哪来》喧哗度第一，《超级公主碧奇》创意无比。

新作聚焦：圣剑传说DS 玛娜之子
特别策划：NDS的“磨难”
真实的高级战争——《高战》兵器谱
小王子的“白日梦”——纵评《传说的斯塔菲》系列
极上攻略：模拟人生2
宝宝从哪来
超级公主碧奇



《口袋妖怪》加《不可思议迷宫》的结果是出现了一款全新的游戏，不同于以往任何游戏，但是魅力却非凡无比，超大篇幅精心制作的详细攻略带领大家进入迷宫的世界。

新作聚焦：远古封印之炎
热血案内：银河战士弹珠台
马里奥赛车DS
特别策划：沸腾的热血高校——热血系列编年史
极上攻略：超级大金刚3
口袋妖怪不可思议的迷宫 青/赤之救助队
横行霸道



全新读编交流栏目「PGBAR」的第一回出现在本期，主持人岚枫与读者朋友们之间的嬉笑怒骂皆成文章，除此之外整本杂志的编排也彻底改头换面，从里到外焕然一新。

特别策划：掌上三国年
杀死脑细胞
GAME寻宝团
GAME极秘之道
类型游戏严选
极上攻略：超级马里奥RPG2
PGBAR



北美玩家挑选游戏的原则是怎样的呢？我们眼中的大作在北美地区的销量又是如何的呢？特别策划《北美游戏100强》揭示北美地区劲作销量，带你侧面观察北美市场。

特别策划：北美掌机游戏100强
极上攻略：铸剑物语 起源之石
牧场物语 小矮人工作站 女生版
编辑部电玩战队
街厅
口袋妖怪的秘密
游戏名流

风间樱	《口袋基地》内容有点少了，填鸭子也得给我们广大PM饭加点。
读者资料	女，16岁，北京市东城区中央工艺美院附中高一3班，100027，QQ200870191

《掌机迷》100号特别刊载：经典回顾



倍受期待的的《最终幻想4A》终于发售，岚枫倾情制作的游戏剧情小说从本期开始连载，打动了很多读者，游戏和剧情小说一起成为很多读者眼中的经典之作。

特别策划：GBA的遗憾
超激报道：圣剑传说DS
增亮版SP彻底评测
极上攻略：最终幻想4A
国内口袋妖怪周边产品购买指南
海报鉴赏
掌机迷排行榜



这恐怕是《掌机迷》有史以来变动最大的一次，瘦身为160页全彩，取消了光盘，价格变成贴近大众的五块八，在读者当中引起了非常巨大的反响，各种意见潮水般涌来。

超激报道：大航海时代IV
大人的高尔夫
特别策划：2005年度不可忽视的20款GBA游戏
NDS&PSP整机/外设购买指南
极上攻略：失落的魔法
生化危机 死寂
机关



为了对上期开始的改动做一些具体说明，本期杂志上有岚枫特地制作的问答内容，关于杂志改动的焦点问题的回答，将大改版的用意如实告诉所有关心支持《掌机迷》的读者们。

特别策划：追述回忆 心跳依旧
不可不玩的NDS游戏
超激报道：口袋妖怪战队
银河战士弹珠台
极上攻略：动物之森
高级战争DS
死神DS 驰骋苍天的命运



任天堂推出升级加亮版新掌机NDS Lite之后，编辑部第一时间对其进行了详细评测，为关注DSL的玩家送上最权威最专业的建议，追求新潮的玩家不可不看。

特别策划：口袋妖怪 原形毕露
超激报道：NDS Lite详细评测
极上攻略：圣剑传说DS 玛娜之子
大航海时代DS ROTA NOVA
游戏王EX2006
樱花大战1&2
北欧战神传

李豪纵	如果世界上只有《口袋妖怪》一款游戏，那该多好啊！
读者资料	男，17岁，辽宁本溪市明山区永光社区12号楼三单元2号，117000，QQ465742770

《掌机迷》100号特别刊载：经典回顾



《王女联盟》是STING公司继《约束之地》之后推出的又一款大作，发售之前就引起了广大玩家的关注，本期的超详细攻略从系统讲解开始帮助玩家认识接触这款佳作。

特别策划：TAKARA与它的掌上格斗
超激报道：新超级马里奥兄弟
iQue超级马力欧世界
极上攻略：王女联盟
刃舞者 千年之约
银河战士 猎人
口袋妖怪战队



NDS的烧录卡已经进入技术成熟期，各大厂商的产品占领了烧录卡市场，《掌机迷》特别开启烧录卡专门版块，针对各种主流产品的使用和保修进行解答，方便广大使用者。

超激报道：SD高达G世纪P
NDSL开发人员访谈
极上攻略：虹吸战士 黑镜
传说的斯塔菲4
蜡笔小新
M3专栏
SC专栏



作为大受欢迎的特血系少年漫画，《海贼王》在掌机平台推出过很多款游戏作品，从动作游戏到桌面游戏一应俱全，本期回顾《海贼王》系列掌机平台的系列作品。

特别策划：海贼王之梦——海贼王掌机作品回顾
超激报道：皇牌空战X 诡计之空
旅行指南会话手册开发访谈
极上攻略：异度传说1+2
无名传说 勇士守则
地球冒险3
EZ专栏



《怪物猎人》掌机版的发售时间恰好与E3展会开幕同期，这两大热点成为本期重点内容，任天堂本社的《新超级马里奥兄弟》加入更多新要素，成为另一款超级经典之作。

超激报道：E3 2006新作速报
最终幻想3
极上攻略：怪物猎人
龙珠Z 真武道会
新牧场物语 无垢的生命
新超级马里奥兄弟
幻侠乔伊 热斗嘉年华

范本一	“阳光宅男”的反义词为什么不是“月光腐女”？（编：某人宅是宅了一点，但是不腐啊！）
读者资料	男，17岁，河南省洛阳市 e河区洛阳市第一高级中学，471002，QQ261841627

《掌机迷》100号特别刊载：经典回顾



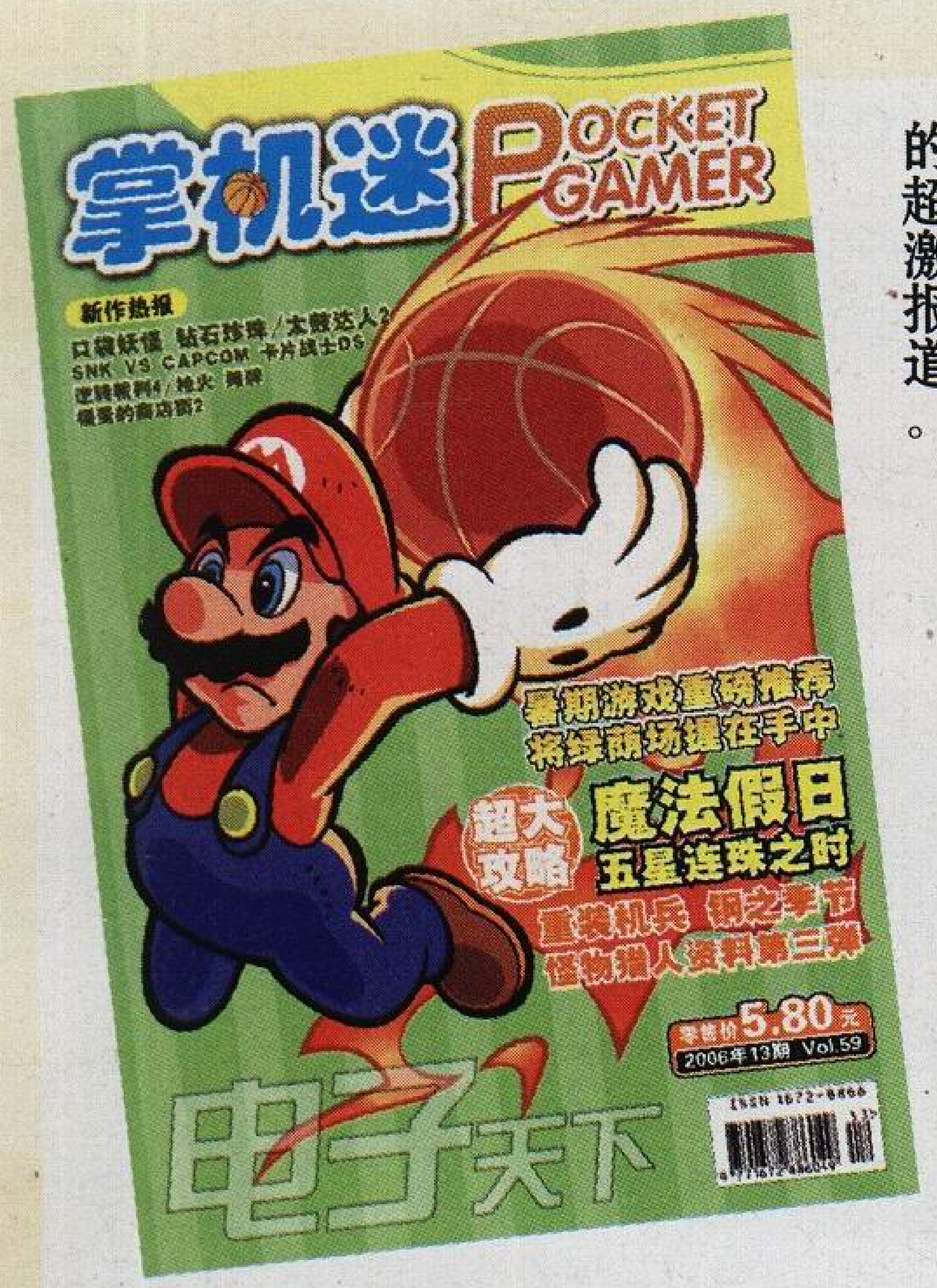
关于《怪物猎人》的深度研究继续奉上，保证FANS看得精彩，还有玩家创作的优秀游戏同人小说，「汉化咨询站」针对国内玩家的游戏需求每期掌握最新汉化信息。

特别策划：马里奥的传奇一生
今天，你有游戏吗？
走近大自然——暗凌的牧场讲堂
极上攻略：炼狱2 通往天堂的阶梯
怪物猎人P
游戏小说
汉化咨询站



又到暑期购机黄金时节，特别策划的购机指南扫描最新市场行情，帮助大家选择爱机，《最终幻想》系列作品接二连三推出掌机复刻版，本期攻略详解初代FF。

特别策划：暑期NDSL购机指南
漫谈游戏中的交通工具
超激报道：天外魔境 第四默示录
极上攻略：古墓丽影 传说
重装机兵 钢之季节
最终幻想1
DS硬件周边



《口袋妖怪》系列最新作品的信息一经公布，立即引起FANS间的巨大反响，游戏期待度直线飙升，第一手新鲜热辣的游戏信息尽在《掌机迷》的超激报道。

特别策划：将绿茵场握在手中
暑期游戏推荐
超激报道：口袋妖怪 钻石/珍珠
极上攻略：魔法假日 五星连珠之时
吉他少年 现场表演
我是航空管制员
软硬兵团速报



不知不觉《机战》系列也迎来了诞生十五周年，相关专题精彩好看，《勇气故事》是一部很受欢迎的冒险类轻小说，根据其改编的游戏同时登陆双掌机平台，品质优秀。

超特辑：iDSL编辑部火热评测
特别策划：机战15周年专题特典
——机战中的体育竞技
极上攻略：勇气故事 新的旅人
铁拳 黑暗复苏
洛克人ZX
特别专访

周扬	目前刷大蛇PSP版终极武器中，大蛇饭呼我啊！
读者资料	男，13岁，北京北蜂窝路三十号院甲6栋5号，100038，QQ635774668

《掌机迷》100号特别刊载：读者感言

游戏只是过眼烟云，游戏只是你生活中的调味品，如果你放的太多，那么生活的味道就会变得很糟糕。——**朱星忱**

PG充实了我的生活,掌机释放了我的自由。——**金加源**

掌机是我生命的一部分，因为有掌机灭亡才拥有爱，因为拥有爱，才拥有更美好的未来。——**孟繁辰**

我本人支持PG改版,因为那代表一次飞跃。——**王学邱**

在寒冷的冬天里，最温暖的是家，当各位GBA玩家翻开《掌机迷》时，一股暖流袭来，因为这就是我们家。——**姚茂林**

每次将PG买到手中，都有无限的兴奋，看着杂志一天天成熟，心里也是无比的快乐。——**商勇超**

玩的游戏太多就不能细品游戏的内涵了。——**吕佩文**

GBA是永不落幕的，当手握NDS、PSP时，也应当想想被窝里的GBA时光！——**朱俊豪**

游戏的生命不会消亡，只要我还爱她。——**陈晓东**

活在一个幸福的年代：有好生活、好游戏;出在一个痛苦的时段:游戏学习"有我没它"。——**肖瑞施**

从游戏开始,了解自己,了解社会,感悟人生。——**赵泽松**

《掌机迷》就像RPG游戏,正努力升级进化中。——**高飞**

DS游戏是今晚的主菜，GBA是配菜，PG是饭后甜点。——**杨世龙**

继续支持《电子天下·掌机迷》继续玩掌机，这样你一生都会很快乐。——**张坚**

掌机是随行的快乐，是一种将快乐随身带的方式，谁能说它不是好东东?——**龙飞**

不要让游戏成为人生的阻碍，要让它成为我们的动力。——**陈良**

经典的游戏不会因时间的流逝而被玩家所淡忘，精彩的杂志也是同样如此，《掌机迷》就是这样的一本杂志。——**叶华军**

娱乐是地上草中的花，在同一重种世界也有着不同的色彩，为别人和自己增加新的生命力。——**张洲**

玩掌机就是心与游戏的零距离接触！——**汪沛**

一本PG在手，网罗天下掌机咨讯，结交天下掌机FANS。——**孙晓明**

世界上最痛苦的不是买不起掌机，而是买了掌机找不到人联机。——**谢君**

任天堂让我永存一颗童心,索尼让我永远年轻。——**盛进**

如果人生只有三分钟，那第一分钟我会买PG，第二分钟我会看PG,第三分钟我会写调查表。——**杜宏宇**

有游戏在身边，更添一分快乐。——**黄起超**

眼睛是心灵之窗，掌机是游戏之窗。——**王晋**

玩要开心地玩，学习要塌实地学。——**骆忠成**

掌机是一颗闪亮的明星，照耀着一片充满欢乐的天地。——**郑旭斌**

有游戏的生活才有乐趣，因为爱生活所以爱游戏。——**彭阳**

支持《掌机迷》是每一个掌机迷的义务，是每一个掌机迷的本能。——**刘磊**

爱游戏不需要任何理由，游戏万岁。——**刘斌**

游戏反映人生，往往玩游戏时的态度就是自己对待生活的态度。——**张勇**

能将游戏的终点和起点连接在一起的人，才是真正爱游戏的人。——**顾明**

面对众多的游戏，适合自己玩的并且值得玩的实在不多，一定要用心体会。——**杜嘉亮**

虽然我没有掌机可玩，但是《掌机迷》一样可以充实我的生活。——**张翔宇**

可能我和家长们有代沟，让他们认为玩游戏是一种休息而不是玩物丧志，一个字——难！——**王铭君**

游戏背后，是消遣与娱乐，我们不惧怕黑夜的漫长，因为我们知道PG陪伴着我们！——**陈其开**

假如我是鱼，PG就是水;假如我是鸟，PG就是翅膀;假如没有了PG，我的生活就会很彷徨。——**马宏亮**

李博	如果上边角栏也是靠RP的话，那我认命了，残念Orz。（编：RP也是需要积攒的嘛。）
读者资料	男，20岁，东北大学基础学院535信箱，110015，QQ906416542



翔武

春天来了……



春天已经到来了，对于我来说。春天来了最大的特点就是容易犯困，俗话说春困秋乏嘛。说起来，春天容易犯困，秋天容易感觉到乏力，冬天和夏天因为天气太冷和太热，一般都喜欢睡大觉。照这样看来，人的一年都在无力中度过了……不过，春天这么一来，我都有想出去疯跑一圈的冲动了。

最近编辑部里玩《灵光守护者》的人不少，平时联机交换下装备，一起联机打任务感觉很不错，似乎又回到了原来玩《暗黑破坏神》的时候了。不过这个游戏不支持WIFI实在是可惜啊，期待一下会有下一作。

有两个好朋友这个月就要出国了，祝他们能实现自己的理想。

我在《WE08》里给自己队伍弄的服装，满场跑麦当劳叔叔……

Fast



↑《战神》杀出PSP,他还会回来吗?



菜团

时间过的真快，常常会有这种感觉，刚刚来到公司，坐下之后，只是经历过几次的起立坐下就已经到了下班时间，时间就这样不知不觉间过去……不知道如今是否有朋友也会经历过这样的事情?到底是时间流逝的太快?还是自己顾着忙碌而忽略了时间的流逝?让自己的时间利用的充分，让每一天都是充实的。

《战神—奥林匹斯之链》相比大家都已经通关了吧?这款游戏在PSP上可谓是少数的经典作品之一，虽然流程设计过短，不过短也有短的好处，可以没事的时候就通上一把过过手瘾。目前小菜我已经收集到了所有的隐藏要素同时正在努力地练习快速通过GOD模式。相信大家在不久之后就会看到相关的全程通关录像哦！人生其实不长，需要把握机会，请大家充分地利用自己的时间！



暗凌

整整139本的科幻小说大餐



貌似我还没有提到过上个月有位朋友发给我的这套科幻小说大餐。很早以前吃午饭的时候习惯边看动画边吃，动画么当然是跑到隔壁动新厚着脸皮跟某A要来的，后来这个习惯变成了吃饭的时候看小说，各种小说，从《诛仙》到《鬼吹灯》，从《银河系漫游指南》到《暗行者》。每次看完一部小说之后，就会跑到各QQ群里去问别人还有没有什么可以推荐的小说，这也是习惯问题，没有人推荐的小说我是不想去看的，就像没有人推荐的饭馆我也不想去试吃一样。结果上个月，有位朋友发来一个压缩包，打开一看，惊到了，全部都是世界名家科幻小说，粗看一眼作品列表，真是无比华丽，唯有用满汉全席来比喻这丰盛的科幻小说大餐了。按照作品编号开始一部部往下看，目前刚刚看完弗诺·文奇写的《天渊》和《深渊上的火》，深深地被感动了，科幻真的很奇妙。

PG总动员

~小编们的轻松驿站~

桂郭平	碟里有IR Shell，书里却没介绍用法，偏偏又是英文版的。（猴子：请参阅以前杂志上的介绍。）
读者资料	男，31岁，贵州宏盛公司安顺化肥厂锅炉车间，561007

前仆后继

猴子



上一期杂志截稿之后，我的U盘不知为什么莫名其妙地在休息结束上班的那一天挂了。据说是某人使用之后变成这样的。可怜这块U盘本身不是什么名牌，但是在机器上兼容性非常好，从DR时代就一直伴随着我，做过不知多少期杂志，又曾经帮助许多同事将他们写好的稿子拷贝到美编那里。谁知它今天竟然猝死于岗位之上，真可谓尽忠职守，战斗到最后一刻。在对着老U盘默哀三分钟之后，本人无奈只好又去中关村买了块新的，才发现现在科技发展速度的确不是一般的快，当初这个128M的U盘还不如现在买的2G的便宜。所谓铁打的营盘流水的兵，老U盘的后继者将继续履行它的使命，继续为各位读者奉献自己。

↑前辈，你放心地去吧，我会继承你的遗志的！



鸭子和野鸭子的投币

露琪



标题是去年夏天的一部电影，古怪的名字，而且很长。原作者是伊坂幸太郎，他独特的世界观和想象力有些类似村上春树的风格，却更趋向大众，擅长悬疑类，曾以本片的原著小说拿过第25回吉川英治文学新人赏。这个月22号在日本即将上映另一部改编自他原作的电影《死神的精度》，打算先找来小说读一下，顺带一提，主演是美型到掉渣的金城武。0v0

月初搬家了。说是搬家，其实只是从6楼搬上到9楼而已，因为房东要收回6层挪为他用。今年是来帝都的第6个年头，行李比起在学校的那会却并没有增加多少，搬起来也不是很费事，许多宅物在过年和放假的时候都分批带回家了，所以把东西全部都搬上去之后剩下来的任务，就是重新布置新的房间。嗯，我是不是该找个舍友分摊房租呢？



↑影片的海报，为了造成悬念的效果就不剧透了。–_,–

明年再来!!



米兰输了，输得毫无脾气，意甲对抗英超的最后一面旗帜倒下了。国米带着0比2回到主场，凶多吉少。罗马竖起了本届欧冠意甲的大旗，希望他能够走得更远。

战神出了，很好玩，但是流程太短。在玩的过程中明显可以看有很多内容原本都是要做的，但是由于时间的原因只好放弃了。

女朋友送了一条裤子，是按照去年年底时买裤子的号买的，结果……我也要加入减肥大军的行列了！

看小沛玩了一会WiiFit,感觉这个“游戏”确实值得入手。



宫本蒂尼

Editors' Diary

罗勇	原先SP没有了，现在DS也失踪了，只有孤独的PSP了。唉！好吧，就它了吧。
读者资料	男，16岁，贵州省遵义市汇川区第五中学高二12班，563000



教练的故事

最近偶尔会在电车上或者其他地方见到一个长相并不是很引人注目的家伙，我凭着多年的经验，总感觉曾在哪里看到过他。毕竟这人有点像十几年前带着极亚久高中（现在已关闭）校队拿了甲子园冠军时的那个队长；但也有些像几年前日出岛高中校队的那个很拼命的运动员。不过不管怎么说，如果是穿着球衣的年轻男性运动员的话，多少看起来总会有几分相似的，正像那歌里唱的“你与我的容貌有几分相似”一样，虽然这或许是个笑话吧。

琢磨这些名堂真的很容易让人出神啊，就在这当儿，电车突然猛地晃了一下，车里的乘客也就随之东倒西歪起来。不过我知道，只要下盘站得稳总不会倒，要是在这弄得东倒西歪，实在是有些像学金鸡独立击球结果却不幸扑街那样的丢人吧。正当我暗自松了口气时，就发现在脚下多了一只棒球，不消说，这一定是刚才车身摇晃时，从谁的口袋里滚落出来的。

扫了一眼，便发现这是只新球，虽然一只球其实花不了几个钱的，可没准失主正心急火燎的吧？正想要扯开嗓子大喊一声“这只球是谁掉的”时，猛然发现球的另一侧写了球主人的名字和学校。这会儿电车也快到站了，看着车厢上的站牌表，我便顿时知道自己该怎么做了。把球塞进公事包，等到车停稳了就大步流星走出去吧。这只球的主人是自己所在高中所属棒球社的一名队员，就算他现在没有发觉，至少放学来训练的时候总该能察觉到哪里有些不对劲吧。到时候就让先生来给你点教训好了，油断大敌啊！

我供职的这所学校叫亲切高中，校徽是红底儿的笑脸。学校的运动队都习惯把这个标记印在运动帽或者运动服上。这标记虽然看着有些老土，但总让我觉得和自家母校的校徽有些相似，接着看着还能萌发出一种亲切感来呢。按着那句“出门靠人情”的老话来说，我已然是占了大便宜。虽然校董先生是个看起来很古板的死老头子，不过据我所知，他人并不坏。学校里的其他职员差不多也都是这样的好人，在这里你唯独要当心保健室的那位医生先生，按照学生们的说法，在他那里如果吃了点他自己配的药什么的，出门之后必然大有机会上窜下跳，情绪亢奋，有如发疯。虽然有些人因为这个缘故能在考试中突然拿到好名次，但更多的是因此弄得极为失态。因此，就连教师们平时有些感冒头疼什么的也顶多只是去保健室躺会儿罢了，至于我本人，可是自带阿司匹林的。再说了，会得感冒的可不是傻瓜么？

当然，我现在身体好得很，自然是没机会去做这傻瓜了。更何况现在还有更要紧的事情要我来考虑呢；今天可是接替车坂教练来管理棒球队的第一天，我打心眼里不希望出什么岔子。再说这学校也不像我上学那阵子一般的乱。我现在还能记得那时学校里五颜六色的假面骑士四处乱窜，三天两头有人失踪，有个刚转来的朋友只过了一周就转走了。那简直不是一般的乱七八糟啊。好在现在这院子里面实行的是半军事化管理，想来也难得冒出来这样许多妖蛾子吧？不过前几天在办公室聊天的时候听几个同事说，这学校原来是男女分班的，最近不知怎么搞得变成了男女同班。听几个班主任说，这样改了之后班里面的情绪稍稍微妙了点儿；气氛固然能缓和一些，但万一他们比

崔正阳	《掌机迷》改啦，大家多提好意见，使《掌机迷》越来越好。
读者资料	男，17岁，河北邢台市太行中学高二8班，054000，QQ648841379

友情多走一步，那剩下的事情只怕会不可收拾吧？

身为一名教师，我自然得和自己的同事们保持一致，他们对此持忧虑态度，我自然也得跟着点头。但就我个人而言，我是举双手支持这个做法的；也许你们觉得我可能电视剧看多了，但高中生活里少了这种近乎友情与爱情的元素的话，单靠热血和根性实在是干巴巴无聊的紧。再说这样一来的话，没准这伙队员们能拐带一个经理来打点棒球队呢。热血的运动队里都该有个经理来缓和气氛并作为吉祥物为大家打气的，这点可是放之四海而皆准的通例啊。现在倒好，随便什么事都得自己打点。于是我放下公事包，顺带掏出那只写了名字的新球。离上班还有一会儿，先沏杯茶吧，黑打君从美国寄来的红茶确实很不错，不知道他在美国的漫画家修行到底怎样了呢？顺带提一句，他就是那位过去在高中时完成最速转校记录的人，不过这并不妨碍我们保持了十几年的交情。反正凡事只要贯彻“努力”二字总有无限的可能性，所以我现在就把这当成口号在队里宣传，现在棒球社的教室里就挂着一张“努力”的条幅，这可是去年我带队去大阪和小波高中打友谊赛时，小波队的藤冈教练因为对我们学校的队伍十分欣赏，才专门送的。

不过努力的精神最好还是留到工作时去比较好，现在茶也泡好了，上班前就先让我悠闲几分钟吧。

我是教体育的，每天自然也就没几节课，剩下的时间基本上也都泡在棒球队上面了。等到下午放学，棒球队也就该集合了。

队伍集合之后无非训话，集合练习，然后就是单独训练。不过今天既然是我作为教练的第一天，那总得弄得正式一点，于是我在集合前专门花了半小时整理了一下讲稿，我本以为今天时间会很充足的，然而就在集合前二十分钟，办公室的电话响了。

“老师……”打来电话的是棒球队的和田，听到他慌慌张张的声音我就知道这肯定不是什么好事。

“和田同学，别着急，告诉我到底发生了什么事。”我竭力让对方听不出自己有些慌张。

“老师……，我是来代宇津木向您请半小时的假的，他说有事要去车……，呃，没什么，他就是说可能要晚来一会儿。”和田好像要隐瞒什么似的。

“和田同学，你刚才是不是要说车站？你赶快告诉他，不用去车站找东西了，直接回来集合。”提起车站，我顿时明白了，原来如此。

“好的，我知道了，谢谢老师。”等到和田挂了电话，我便松了一口气，原来只是一只棒球的事情而已。这只小球彻底打乱了我的思绪，好在我到底从这里想到了新的题目来预备讲稿，于是我一挥而就，接着就坐等集合开始。

下午四点，队员们都陆陆续续地来到了运动场上，棒球队的集合正式开始了，首先就是例行公事的点名。不过这个过程在我看来意义十分有限，因为每次总没有人缺席，而且大家都用很有精神的声音喊出一个“到”来，让人觉得一点悬念都没有。等到点名完毕，我觉得是时候训话了，于是就清了清嗓子。

“各位同学，正像你们上个月就了解到的那样，车坂教练出国进修去了，估计等到你们毕业也未必会回来。在此期间，由我卯月实夫来担任你们的教练。希望大家能支持我的工作，努力迎接好今年的一系列比赛，为学校再创佳绩。”说到这里，我向队员们鞠了一躬，大家也报以还算热烈的掌声，看来这些孩子还算买我的账。那么我就继续发言吧。

“今天我想跟同学们谈一下作为运动员来说的几个老生常谈的话题，第一是努力，第二是毅力，第三则是细心。……”

我知道自己口才差了点，所以这几点也就没敢说的太多，顶多就是喊喊口号了帐，毕竟这些孩子不是来听你满口大呼小叫的，人家是来训练的不是？于是我唾沫横飞了三分钟之后就让大家解散训练，不过在解散前我把宇津木叫住了。

“宇津木同学，知道我为什么叫你过来吗？”我欲擒故纵。

“是不是因为我让和田代我请假了呢？卯月老师。”看起来这孩子多少还是有点糊涂。

“我想知道；你为什么要请假呢？”

“我好像是丢了什么东西在车站，所以要请假去找一下。”

“你要找的是不是这个？”我从口袋里把那只棒球掏了出来，“仔细看看，是不是你掉的那个？”

在我掏出球的一瞬间，惊异的神情在宇津木的脸上显露了出来。面对眼前这点变化，他显然是有些不敢相信自己的眼睛了。愣了半晌，他才想起开口

“老师，你到底是怎么找到它的？”

“我到底是怎么找到它的，这点你可以慢慢去



杨昕宁 我是MHP饭，最好每期都有狩人营地，光盘里最好有怪物猎人达人影像。
读者资料 男，17岁，安徽合肥阜阳路与林泉路的绿都嘉园小区7幢601室，230041

想。说起来，今天我说的第三点内容你还记得吧？”

“记得，是说细心吧。”宇津木稍稍有些迟疑，但还是开口了。

“记得就好，记住平时只要稍稍细心点，很多事情你自然就会发现答案的。”我本想故作深沉，但最后还是忍不住笑了出来，“这个球拿好了，千万别再随随便便的弄丢了。记得先去操场跑三圈再去练习。”

“是，老师。”

“下次再弄丢了可就是三十圈啊！”

棒球队通常会在每月第三个休息日打训练比赛，一般都是外校来访的队伍和我们打场友谊赛啥的。如果没人来的话，规矩却也不能坏了；于是我们就是一个队拆出两队人来交手。除了投手事先要分好，其他人抽签决定自己在哪一队。为了避免对抗过于激烈造成内耗，我们一般只打七局，延长则到九局。虽说只是点到为止，但年轻人都爱好勇斗狠，招呼起自己人来绝对不会放水，用在对方身上的变化球和各类花样绝对不会比实战时少；比如这一场，一队刚刚利用对方失误偷垒成功，没想到，只是下一打者的时候就被对方来了双杀，二三垒的优势瞬间化为乌有，同时也宣告了他们这次进攻以失败而告终。

这时已经是八局下半了，双方比分还是零比零；防守方换成了一队。一队的上场投手不是别人，正是此前你们看到的那个有些冒傻气的宇津木同学。这宇津木自从那次丢失棒球被我找到后，训练也很下工夫。比如在变化球上的技术他就练的不错。不过他总是下手投球，所以胳膊也总是拉伤。对于这一点，车坂教练向我交接工作的时候就专门提出过叫他换个投球姿势，然而他好像也很死硬，哪怕胳膊被用坏了也要坚持自己的打法。这样死心眼的人现在可真是不多了啊。

果然，今天宇津木还是用惯常的那套下手投法的路数来对付面前的选手。这套动作我在上学的时候也常用，基本上就是提腿转体，上体往前倾与地面平行，然后合掌降低到膝关节处分手，接着向着二垒方向踢出半步，最后就见一只小球从身体右侧斜下方向着打者飞去。玩的好时，差不多对方都得三振。然而这套动作也很讲究用力的巧妙，一不小心扭伤肩部或者扭了腰那可就惨了。你们都知道，这样的肌肉拉伤没一个月时间根本好不了。受伤耽误训练还是小事，耽误功课那就要命了。

就当我为下手投法的安全性发愁的时候，宇津木同学却也没让我失望——他让对方第一个打者三击不中，然而面对第二个打者时还是出了问题——他在投出一球之后突然就捂着肩当场扑在地上。于是大家都慌了神，我也急急冲了上去。仔细一看，却也没什么——他还真是拉伤了。于是在简单处理之后大家七手八脚把他抬下场休息，比赛继续进行。可是这下一队就只剩八个人了，要说打的话却也打不下去了吧。没奈何，在队员一致的推举下，我暂且客串一下投手。而且应全队要求，他们不准我投高速球和变化球，理由自然是担心我也就此拉伤肩部，这些人真会安好心！

不过就算他们再怎么要求我，在有着甲子园经验的前名人投手面前你们自然还是没多少机会的吧，我这么想着，却全然没想到事件发生了新的变化。当我上场后，二队的二号打者突然推说肚子不舒服，要去洗手间。于是大家就只好等他从洗手间回来。约莫过了五分钟，大家却看到一个戴着黑色假面骑士头盔，穿着黑色运动服的人提着球棒慢慢走了过来。二队的队员们都愣了，但也没有多问，既然过来的这位直接上了打者席，那么肯定就没错了，这一定是二号打者，只不过多了一顶骑士帽子罢了。我总觉得这身像是在哪里见过似的，不过不管怎么说，比赛要紧。再说不就是一个假面骑士么，当年老子在花丸高中时可是见到过整整一队假面骑士的，而且五颜六色，各种大小的都有。

且慢，黑色的假面骑士，那不就是……我的脑海里突然冒出一个名字，在小球脱手之后终于忍不住喊了出来。

“真央，素喜烧现在还好吗？”

“原来老师是个假面骑士发烧友呢。其实我也是，呵呵。”

“刚才那一棒真是帅呆了！超有型的说。”

“老师那身忍军突进的绝活是从哪练的？我也想学。”

休息室里队员们围着那黑衣骑士七嘴八舌，我开始翻检起思绪，刚才我在球场上投出那一球之后到底又发生了哪些事情呢？

哦，对，我想起来了。在花丸高中时，唯一一名和大伙儿站在一起战斗的假面骑士就是黑骑士芹泽真央么，接着自从甲子园大会后我们再见了一面，之后的十几年里真的算是没什么消息了。虽然喜欢戴假面骑士头盔的人有很多，但那个握球棒的架势是她无疑了。十几年间的记忆在零点一秒内闪过，于是我就像前面提到过的那样喊了出来。当然，这里要顺带提一下，素喜烧是我第一次认识她时，她收养的一只流浪猫的名字。不过对于我的问题，对方并没有马上回答；对方只是毫不留情面地给了一个本垒打接着嗖地跑了一圈回来。二队一比零取胜了。这个时候大家才看到原来的那位二号打者扛着球棒走了回来。“刚才

邓泽昆 我比较喜欢动漫以及CG动画，希望可以多写这种内容。
读者资料 男，16岁，广东广州市天河区黄埔大道中海景花园C栋1701，510655，QQ343858519



肚子坏了……咦？已经打完了？”看到这个场景，我突然想到了高一那年失踪的胜野前辈。

此后发生的事在我看来倒也没啥可说，虽然其他队员们对此略有些忸怩：无名打者把头盔摘了下来，接着头盔下的灰色长发就像小瀑布一样倾斜而出，大家顿时发觉到眼前这位高人是个二十多岁的女子，而且看起来很像教师的样子，一时间，队里好几个孩子憋得满脸通红，特别是那个宇津木，不顾肩伤，做了个立正的姿势，带头高声叫了起来：“我叫宇津木三郎，欢迎您来到我们学校，请多指教！”

“请问，办公室该……怎么走？”听到这种发言，再加上对方那张脸，我终于可以确定面前站着的到底是什么人了。于是我走上前去，“办公室大楼么，往前左拐就是。”

“谢谢，……你不是实夫吧？”真央好像认出我来了。

“Bingo，你中奖了。好了，先告诉我素喜烧怎么样了吧。”

“前年老死了，不过又养了一只。”

“哦……”这时的我深感自己太不会说话，自己把话头堵死了。

“以后我们就算是同僚了吧。”

“哈？”这个消息令我深感震惊，“你是说来这里教书？”

“对，从明天起负责女子田径队。”

“所以你今天只是来看看学校里面是怎样一个环境吗？”

“对。”真央点了点头。

“正巧现在我们收队，要不要来棒球队这里喝杯茶？”

“好啊。”

就这样，事情很快就变成你们在最开始看到的那一幕，真央在棒球社的黑板上写了自己的名字，接着好几个孩子几乎要写血书发誓自己每逢女子田径队的比赛一定会去加油云云。虽然很多队员都流露出一脸幸福的表情，但我总觉得这里面必然有蹊跷。我知道，没有什么风吹草动是不会惊动像真央这样的人的，虽然她向学生们解释说；那个头盔只是摩托车安全头盔，但我可不信事情就会这么简单。这个学校里一定哪里出了岔子。

“好了，你们可以解散了，以后想问问题的话自己去田径部去好了。”我看时间已经差不多，但几个孩子还不肯走，就顺口呼喝了几句。但那几个孩子并不买账，于是我只好情急之下拿出嘴脸，他们这才坏笑着作鸟兽散。

“黑打君的红茶还真不错。”真央端起茶杯，抿了一小口，这时她的神色突然变了，“你是不是也觉得这所学校有些不对劲？”

“没错。据说有幕后黑手在操纵这些事情吧，或者你从黑野博士那里打听到什么风声了？”

“风声谈不上，再说我也不认识什么黑野博士，不过你听说过裁决商业集团的一些传闻吧。”

“那个组织啊，我好像有点印象，感觉像是普洛维拉团……呃，不是，感觉有点像是血蝶团那样的一个组织吧。毕竟他们有很多生意是建立在幸运草上面的，那玩意有很强的毒性，但也是很强的兴奋剂啊。”

“佐和田教练给我写过信提到过裁决集团的事情，我那时已经在花丸市呆了很久，本来不想来这里的，不过他还提到你也有可能会卷进去。”

“多谢关心，不过我觉得这次只怕我们都要卷进去了。”

“你是说，还会像过去那样去战斗吗？”

“我们还是安稳地坐在后台指导这些年轻人击碎幕后黑手比较好些吧，努力，毅力，细心这些名堂对我们来说并不缺少，可对他们来说可得多学着点呢。”

“好像我们都已经变成叔叔阿姨那一代的人了？”

“不，现在的舞台可是给他们的，我们可不能喧宾夺主啊，那个宇津木看起来就有些主角的样子呢。”

几个月后，裁决商业集团总部的秘密地下室里，一个愤怒的声音在咆哮。

“你说那个操纵重力的间谍和人造人都被那个教练和他的队员们策反了？别跟我胡扯，这怎么可能！什么？还有假面骑士？行了！你被解雇了！”

与此同时，亲切高中的训练场上，棒球队在高呼着口号训练呢，他们拿到了甲子园大赛的奖杯，顺带粉碎了阴谋，真是可喜可贺。

我果然没说错，努力，毅力还有细心是最重要的。

文/LinkTon



贴图特搜队

特搜宗旨
漂亮的图，要。
kuso恶搞的图，
全都要！



↑这是明知故犯，不过立这个牌子本来就有问题吧。



←又多个巴库合体百机王，我倒是觉得叫百狗王比较合适……



→口袋妖怪的清凉壁纸，看起来很养眼，为什么男性角色只有小刚一个人。

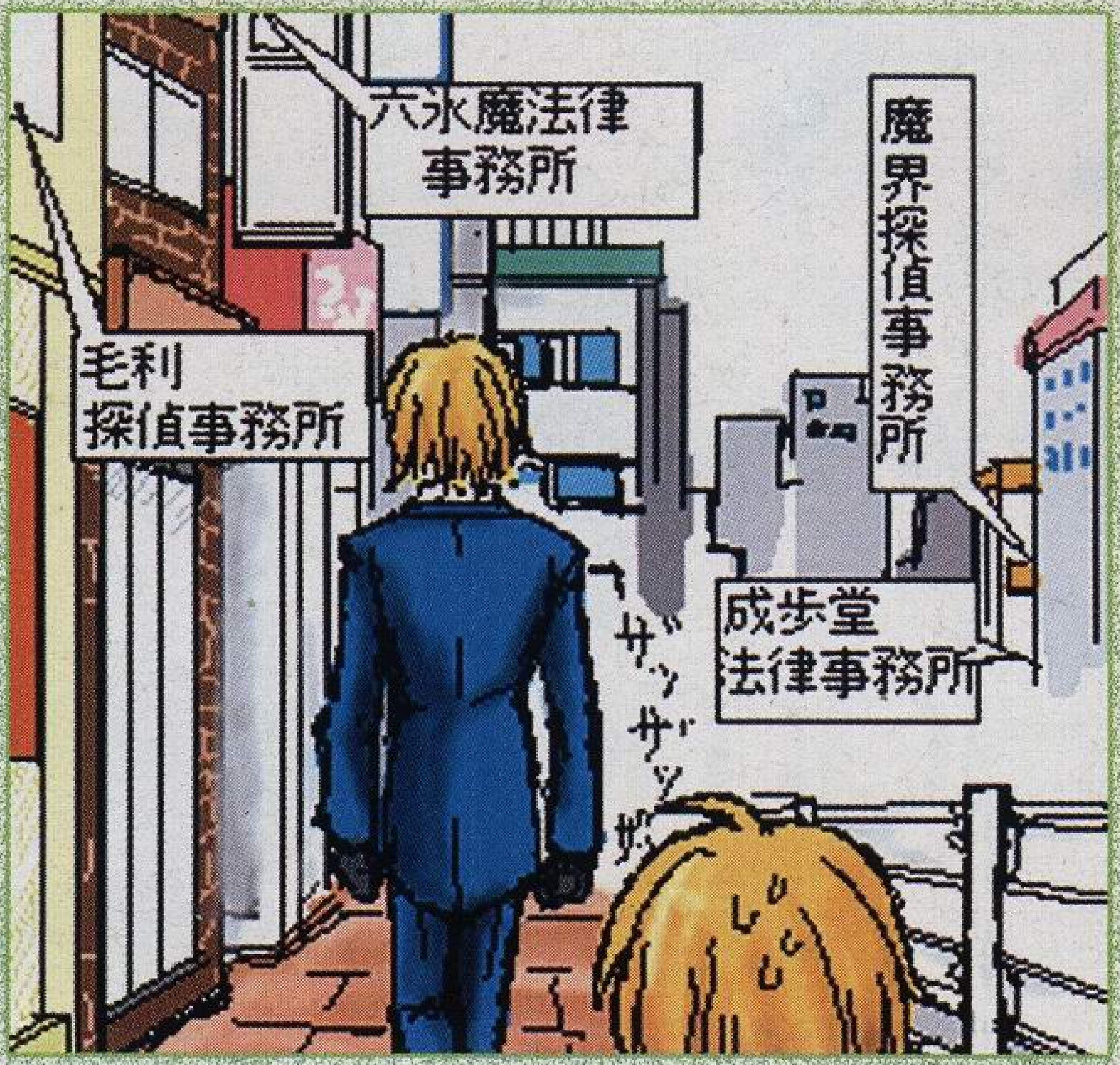


←红色专用系列，不过都不是红色有角三倍速，要用这血来征服蓝星么，怪物猎人新的镰蟹亚种其实也是红有三。

王芳	希望所有喜爱游戏的MM都能和我结交朋友！
读者资料	女，20岁，贵阳市花溪区清溪路312号建设局 王力转，550025，QQ:52395593



↑前段时间刚把PSP的《反乱猎人X》通完，里面送的15分钟动画真不错。



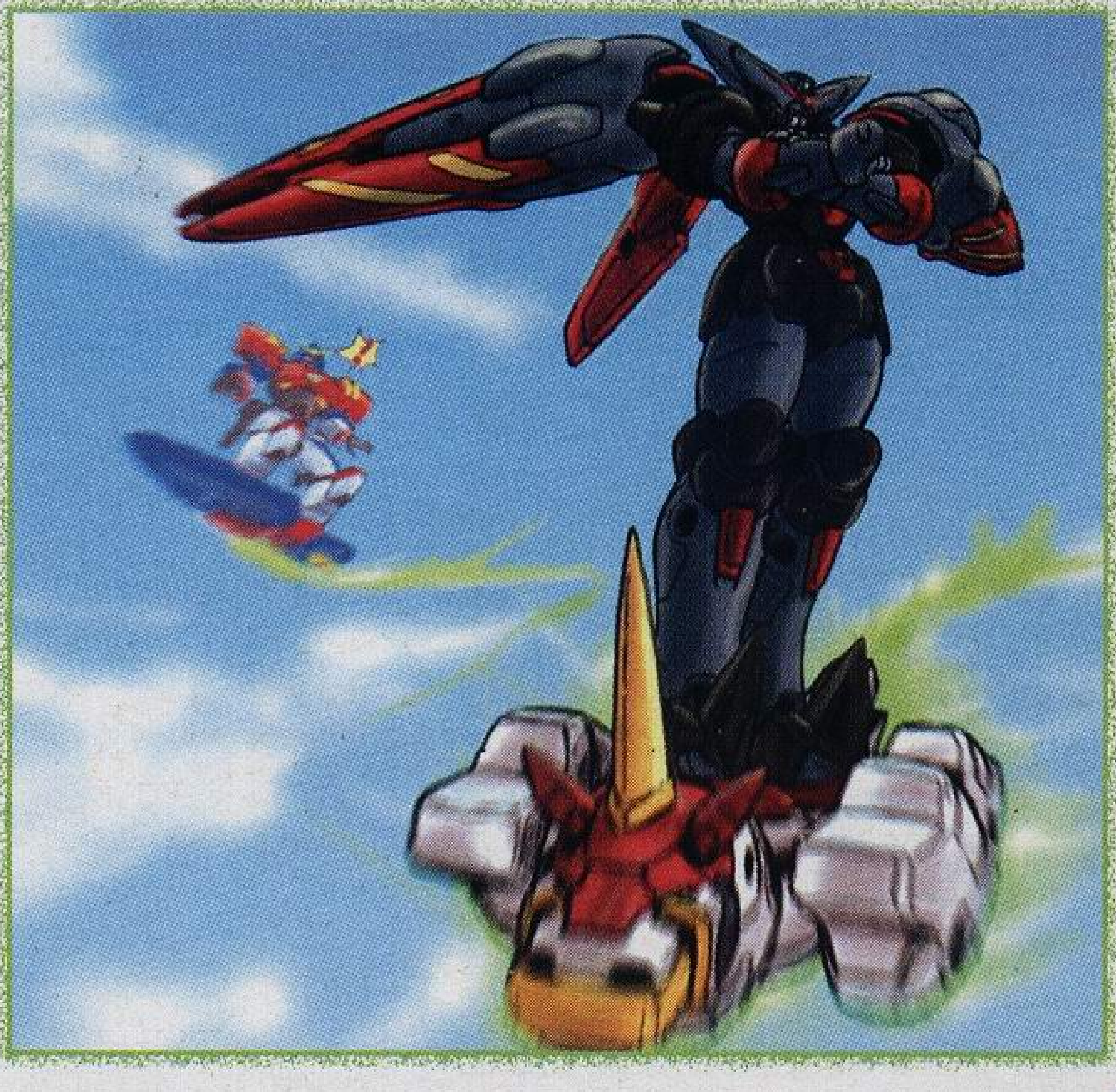
↑奈罗，这么多谜团，这回够你吃的吧。



→还有人记得那个“杀意的上校”吗，这次是续篇，也可能是完结篇了。



↑王女大人确实没什么特别的存在感，要不是西琳辅助，估计早就去要饭了。Q版的王女明显比正常比例的可爱多了。



→师匠！风云再起不是这么用的，你以为这是洛克人的世界吗！？

疯模阵

Awesome Toys

不疯“模”不成“活”，对于喜爱模型的玩家来说没有模型的日子就不能叫做生活。这个版块就是为了喜爱模型的玩家而顷情奉上的。我们每一期都会挑选一些与模型相关的有趣的内容让大家来养眼，请不要错过这里。

figma

泉此方 COSPLAY ver.

TV动画 幸运星

DATA PVS＆ABS涂装完成可动模型；无比例；全高约14cm；原型制作：浅井真纪；价格：2500日元；发售日：2008年2月24日

此方可谓是一个超级动漫迷(宅女?)，由于《凉宫春日的忧郁》中春日的声优和此方同为平野绫小姐，所以《幸运星》中，在此方COS的众多角色中春日也是最惟妙惟肖的一个。当然，从眼神你是看不出来的。





←底座的固定点在头后部，所以身体不会受到长发重量的影响，可以自由摆出各种造型。

↑表情有两种，可以随时调换。不同的表情一定要配合不同的姿势噢！

COSPLAY泉此方限定figma！



↓独特的口形可不是谁都能做得出来的！手部姿势有握手、展开和食指伸出三种。









系列第2弹鲁鲁修决定！

长门有希在2月14号已经发售了，现在系列的第2弹作品鲁鲁修也将推出！在夏季来临之前，预定将每月推出2—3款作品。

鲁鲁修可动模型

叛逆的鲁鲁修

DATA PVS＆ABS涂装完成可动模型;无比例;全高约16cm;原型制作：浅井真纪;价格：2500日元;发售日：2008年3月



张天鹏	我买了2年了，让我上一次吧！（宫本蒂尼：贫僧满足你）
读者资料	天津市南区咸水沽镇秦庄子村

姿势、表情、服装，无论哪个都是应有尽有 Q版春日

凉宫春日的忧郁

DATA PVS＆ABS制可动模型；无比例，全高约6.5cm，共10种；原型制作：山田哲也；价格：1箱500日元；发售日：2008年4月预定

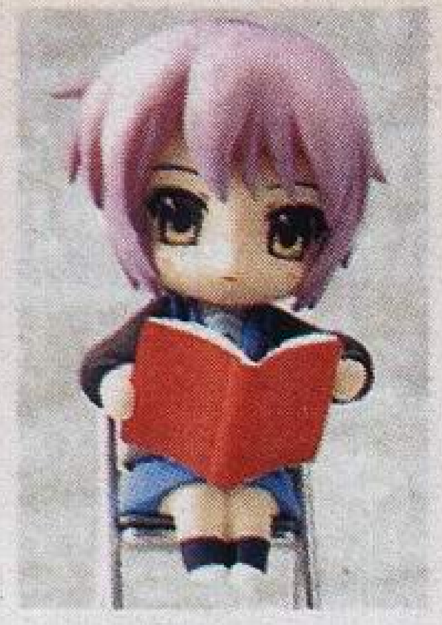
本系列的第1弹作品《凉宫春日的忧郁＃1》正在好评发售中！系列第2弹作品《Q版幸运星》的发售也接近两个月了。现在，系列第3弹作品《凉宫春日的忧郁＃2》也将在下个月和大家见面！不过有些遗憾的是，这一次的作品中并没有男性角色。此外没有Q版化的角色还有很多，相信以后会和大家逐一见面的。此外可以更换的配件也有很多，大家可以慢慢享受其中的乐趣。





↑凉宫春日

团长大人穿着孤岛症候群的便服。手中拿着扑克牌和果汁，一脸的坏笑。这样的团长可不多见啊！





→长门有希

拿着超大书本的有希显得格外可爱。坐在椅子上看书可是有希的招牌姿势。除了这个版本还有和朝仓对决时的“戴眼镜版”。

↓朝仓凉子

Q版的凉子很是可爱。但是当你看到她手中的刀子时……会作何感想呢？特别是当她一脸笑容却拿着刀向你步步逼近时，笑容看起来也全部都是杀气吧……（你可以把凉子和有希摆在一起）

↓朝比奈实玖留

这次是女仆装，手中还拿着扫帚。萌得可是不一般啊！大家一定收藏了不少女仆版的梦之实玖留吧，这个也不要错过。表情有大叫和微笑两种。









→阿虚的妹妹

最后一个不是古泉而是阿虚的妹妹。头上趴着小猫的姿势很可爱吧。姿势有胜利手势和拥抱两种。





秋姬

七色糖果DS 初恋物语

DATA NDS游戏初回限定版附属品。PVS＆ABS涂装完成可动模型；无比例，全高约10cm；原型制作：绯路；价格：9240日元；2008年3月发售；普通游戏版5040日元

继PS2版和TV动画版获得无限人气之后，《七色糖果》终于在DS上登场了。女主角秋姬的睡衣版Q版模型也将作为限定版附赠！



→配件有「睡眠脸」和手中抱着的「小羊由纪」。此外还有布制的枕头！如此「萌」的表情真是~~~





穿睡衣的Q版秋姬



三栖人空间

转眼又到了樱花盛开的时节,而在常冬之岛磁鼓岛也将迎来奇迹般的樱花。由东映于08年3月1日上映的高人气动画《海贼王》剧场版《ONE PIECE 乔巴故事 plus 冬季绽放的奇迹樱花》将惜日的经典重现。“再对我说一次，医生！再对我说一次‘将灵魂赌在骷髅旗的男人，没有办不到的事！’”医道之颠,莫过心治。让我们一起来品味着寒冻里绽放的片片樱花吧。

~《冬季绽放的奇迹樱花》~

不知从什么时候，当炒冷饭已经成了商家榨干FANS们荷包里最后一贝里的法宝时。为了保证票房，《海贼王》的剧场版也开始复刻从前经典的章节。自07年的《沙漠王女》篇成功地赚足了钞票后，08年的《磁鼓岛》篇又卷土重来。虽然剧场版的画面比原作提升了许多，并且也融入了新的要素更改了一些剧情,但是仍然有很多观众对07年的剧场很失望，原因很简单，因为先入为主。

同样是因为这个原因，所以那只拥有着蓝色鼻子的驯鹿乔巴从一出生就被同类所排斥，而之后误吃了“人人恶魔果实”后，乔巴可以以人类的姿态生存。他的同类索性把他驱逐出了他的族群，尽管他什么也没有做错。可怜的乔巴抱着一丝希望以人类的形态去试着走进人类的村落，希望可以得到温暖，哪怕仅仅是一个微笑，一句问候。但是却又被当成雪男赶了出来，被小孩用石子砍，被人用枪追杀。乔巴或许一直都不明白，为什么命运偏偏要如此捉弄自己?

但是，乔巴与庸医Dr.西尔尔克的邂逅却就此改变了他的一生。“我绝对不会对你开枪的”，面对着遍体鳞伤的乔巴，西尔尔克对他敞开了心扉，并收留了他。第一次被关心，第一次有朋友，第一次吵架，第一次收到礼物。乔巴在无数次的惊喜中，体会着幸福。小家伙心中的伤疤也渐渐愈合，然而快乐的时光总是转眼间就流逝了，离别的时刻还是到了……



为了挽救西尔尔克的生命,善良的乔巴拿着翻出来的书,努力去寻找所谓的万能药。即使面对着曾经驱逐他的驯鹿群首领的威胁也毫不犹豫。尽管他已经遍体鳞伤，站都站不稳了，也决不退缩一步。他只是一心想救那个自己最重要的人的生命，付出什么代价都无所谓，因为他不想要西尔尔克死，对他来说，与庸医一起度过的那段时间，是他生命中最快乐的，而西尔尔克也是乔巴唯一的温暖。但是,只有心地善良是无法救人的，最终，故事还是以悲剧结束了。



西尔尔克提前放弃了自己的生命，明知道是剧毒的蘑菇，却为了善良的乔巴吃了下去,在他们相聚的最后的时间里,他把乔巴紧紧的搂在怀中。而然后当他明白所谓的‘DR.20集体病倒’的事件只是为了引他出来时，他笑了。“我问你，人什么时候会死?是被枪打中心脏的时候?不是。是得了绝症的时候?不是。是吃了巨毒蘑菇的时候?不是。而是当一个人被遗忘的时候。”最后，他笑着举起杯中的酒：“放心吧，乔巴，不是你的

白云	希望我周围的人身体健康天天开心，也祝福PG100期生日快乐！大家努力工作时也要注意身体啊！
读者资料	女，20岁，北京市丰台政馨苑小区。

蘑菇害死我的！我的人生，真是太美好了！谢谢你，乔巴！”而当古蕾娃告诉了乔巴真相之后的嚎啕大哭或许已经挽回不了什么了。但是那份爱却能随着故事结局中那漫天的樱花传递到很远很远的地方，停留在每一个人心中。



毫无疑问，尾田老师用了最细腻的笔触从侧面勾勒出一个被人称之为庸医的男人的背影：固执，善良，而又带有浪漫的男人。虽然《磁鼓岛》篇的主线是引入乔巴的加入，但是当我们静静地回忆起那雪中漫天纷飞的樱花时。那个留着怪异的发型，总是用奇怪药材给人看病的庸医也清晰地浮现出那憨厚的微笑。同样和乔巴一样不被人理解，同样是被命运的不公平所左右，同样是孤单的一个人。但是他却快乐地活着，尽力去帮助别人，想要拯救这个病了的国家，直到生命的最后还希望乔巴不要憎恨人类。从来没有抱怨过什么，尽管一直被人们埋怨着；从来不奢求什么，尽管他除了乔巴和梦想以外一无所有；从来不放弃什么，因为他坚信着有梦在的地方，一定会让这永冬之岛绽放美丽的樱花。

如果说故事的剧情以及对人物的刻画是漫画成功的最重要的要素，那么在动画版中，为乔巴配音的大谷育江的优秀表现无疑让更多的人爱上了这个可爱的蓝鼻子驯鹿，从而成就了这永恒的经典。无论是乔巴无助的哀求还是绝望的哭泣，大谷育江用独一无二的声线为我们诠释出一个活灵活现的可爱的乔巴！而那些经典的场景和对白也成了无数FANS心目中永恒的感动。



说起声优就不得不提下这个剧场版的主题曲了，这次的OP是“DREAMS COME TRUE（美梦成真）”演唱的《再见》（またね），收录在他们12月12日发行的新专辑《AND I LOVE YOU》之中。尾田老师之前曾经表示希望“美梦成真”来为最新剧场版献唱主题曲，如今愿望得以实现，特地帮“美梦成真”的成员吉田美和和中村正人画了漫画造型，并把他们两人和草帽海贼团的伙伴们一起画在了这支单曲《またね》的CD封面上！根据笔者网上搜索的情况，这张CD大约80多元就能买到了，相信许多FANS又都忍不住了吧！

当大家看到这期杂志的时候，这部剧场版应该已经在日本公映了。根据这次公布的预告，罗宾和弗兰奇两人也将会出现在剧场版中，虽然对主线没有太大的影响。但是这个变动还是不小的，希望能给我们带来一些惊喜吧。不过在短短2个小时要诠释出尾田老师设定的宏大的剧情毕竟还是显得很仓促。在07年《沙漠王女》篇中很多剧情都没办法删，但又没有时间交代清楚，就一带而过了，所以着实让之前没有看过原著的观众一时间有些摸不着头绪。而这次突然加进来两位成员，要怎么安排战斗也成了大家期待的问题，不过不管怎么样，在这乍暖还寒的初春，让我们的心随着那绚烂的樱花再一次感受《海贼王》带给我们的最简单的感动吧！



李钰	希望所有喜欢掌机的朋友都能联系我。当然前提是美女！
读者资料	男，北京市，天坛西门家属楼2楼3层2号。QQ17967690

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

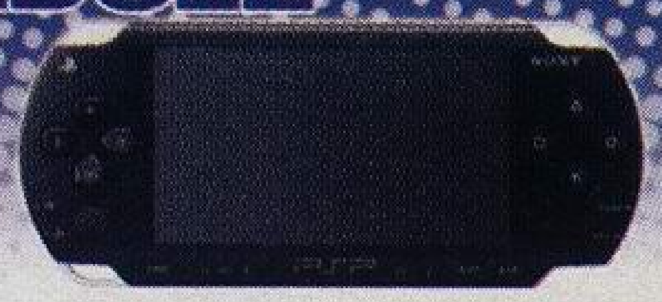
截止统计时间：2008年3月1日

2008年3月6日	哆啦A梦 野比与绿巨人传DS	SEGA	RPG
2008年3月6日	花和太阳和雨 无尽的乐园	MMV	AVG
2008年3月13日	影之传说2	TAITO	ACT
2008年3月13日	LUX-PAIN	MMV	AVG
2008年3月14日	旋风管家 大小姐改造大作战	KONAMI	AVG
2008年3月18日	SEGA全明星网球	SEGA	SPG
2008年3月19日	樱花大战DS	SEGA	ARPG
2008年3月19日	BANGAI-O 魂	ESP	STG
2008年3月19日	模拟城市DS2 从古代到未来	EA	SLG
2008年3月19日	时间无价 追寻被夺走的过去	KONAMI	AVG
2008年3月19日	超热血高校躲避球	ARCSYSTEMWORKS	ACT
2008年3月19日	BANGAI-O SPIRITS	ESP	STG
2008年3月20日	结界师 黑芒楼袭来	NBGI	ACT
2008年3月20日	口袋妖怪战队2	任天堂	RPG
2008年3月20日	伊苏DS	FALCOM	ARPG
2008年3月20日	伊苏2DS	FALCOM	ARPG
2008年3月20日	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2008年3月20日	爆走卡车传说BLACK	SPIKE	RAC
2008年3月20日	蜡笔小新 呼风唤雨的电影世界大活剧	BANPRESTO	ACT
2008年3月20日	十字架与吸血鬼	CAPCOM	AVG
2008年3月27日	机动战士高达OO	NBGI	ACT
2008年3月27日	LUX PAIN	MMV	AVG
2008年4月3日	名侦探柯南 消失的博士和找碴之塔	NBGI	PUZ
2008年4月24日	召唤之夜	BANPRESTO	SRPG
2008年4月24日	侦探神宫寺三郎 不灭的心	ARC SYSTEM WORKS	AVG
2008年4月24日	太鼓达人DS 七岛大冒险	NBGI	RAG
2008年4月24日	回忆之日2	SNKPLAYMORE	AVG
2008年4月	鬼太郎 妖怪大激战	NBGI	ACT
2008年5月1日	高达纹章	NBGI	SLG
2008年5月	鬼魂力量 创世纪	IDEA FACTORY	SRPG
2008年5月29日	超级机器人大战OG传说	BANPRESTO	RPG
2008年5月29日	前线任务2089 疯狂边界	SQUARE ENIX	SRPG
2008年6月26日	寒蝉鸣泣之时 绊	Alchemist	AVG
2008年春	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
2008年春	DS山村美纱悬疑事件	TECMO	AVG
2008年春	制作职业棒球队	SEGA	SPG
2008年夏	召唤之夜2	BANPRESTO	SRPG
2008年夏	蓝龙PLUS	AQ Interactive	TAB

任军　虽然寄了几次都没有中奖，也没上别角栏，但我无悔，支持《PG》。
读者资料　男，17岁，浙江省温州市苑海区瞿溪镇

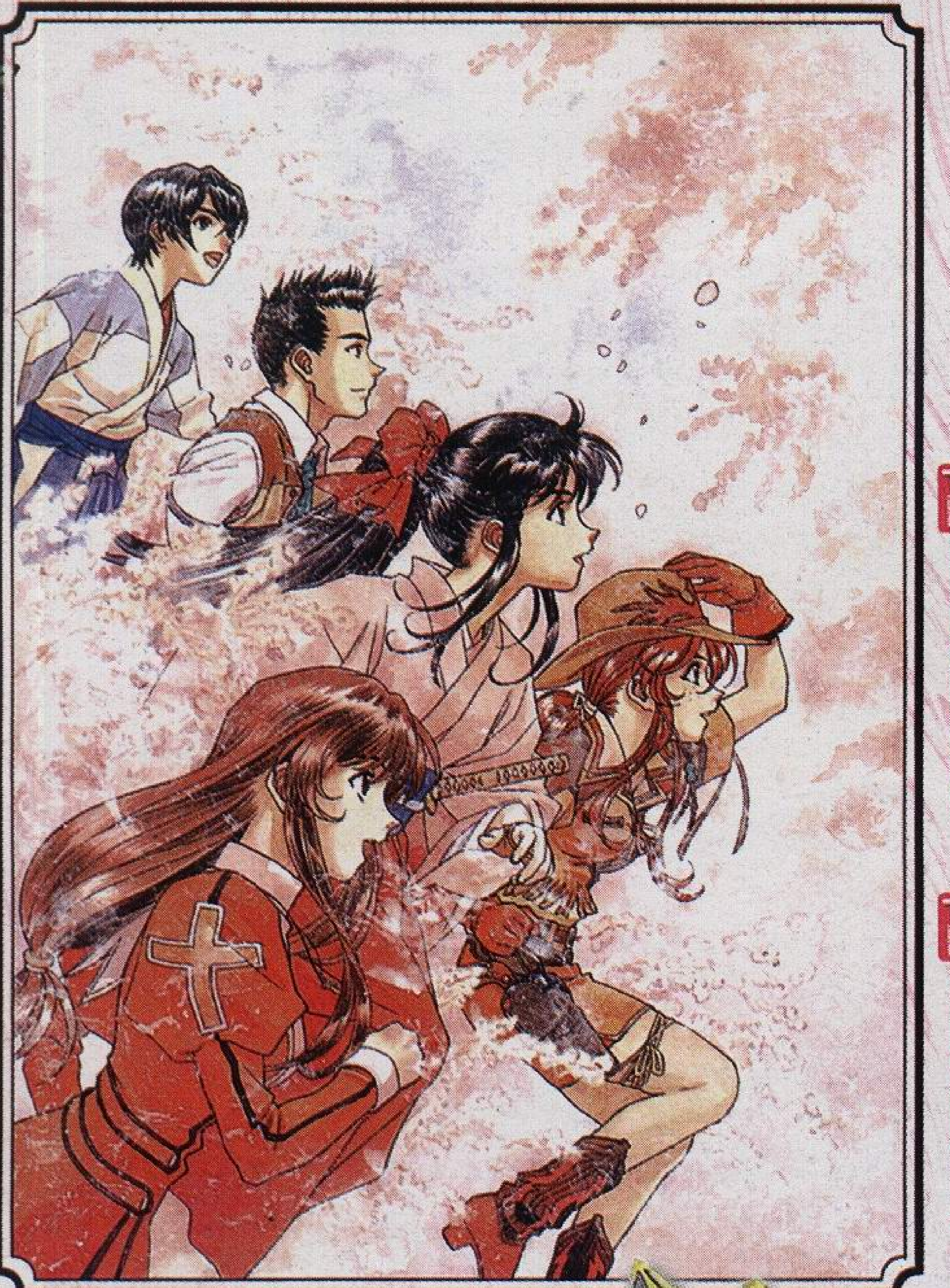
2008年夏	AWAY 随机迷宫	AQ Interactive	ARPG
2008年夏	里克与约翰 消失的两幅画	Fonfun	AVG
2008年	13岁的就职体验DS	DIGITAL WORKS	AVG
2008年	死神3rd 幻影	SEGA	SRPG
2008年	梦魇骑士	STING	SRPG
2008年	箱庭生活 羊之村DS	SUCCESS	SLG
2008年	卡片召唤师	SEGA	TAB
2008年	弧光之源2	MMV	SRPG
2008年	闪电十一人	LEVEL5	RPG
2008年	弧光之源2 决意	MMV	SRPG
2008年	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
2008年	GABU☆GABU	KOEI	ACT
2008年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
2008年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2008年	心跳魔女神判2	SNKPLAYMORE	AVG
2008年	火炎纹章DS	任天堂	SRPG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2008年3月1日

2008年3月4日	战神 奥林匹斯之链	SCE	ACT
2008年3月19日	海腹川背P	MMV	ACT
2008年3月19日	重生传说	NBGI	RPG
2008年3月19日	无限回廊	SCE	ACT
2008年3月27日	怪物猎人P2G	CAPCOM	ACT
2008年3月27日	反逆的鲁路修 失落的色彩	NBGI	AVG
2008年3月	大战略7	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
2008年4月2日	星海传说 二度进化	SQUARE ENIX	RPG
2008年4月24日	魔幻精灵P	FALCOM	SRPG
2008年4月24日	实况口袋力量棒球P3	KONAMI	SPG
2008年6月19日	超级机器人大战A	BANPRESTO	SRPG
2008年春	瓦尔哈拉骑士2	MMV	RPG
2008年春	死神 魂之热斗5	SCE	FTG
2008年春	冲吧！源先生！晚霞木工物语	IREM	ACT
2008年夏	人偶CID	Oxygen	ACT
2008年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2008年	梦幻之星P	SEGA	ARPG
2008年	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
2008年	黑暗衰落	Ivolgamus	PUZ
未定	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
未定	皇帝的财宝	CLIMAX	ARPG



“巡回”带来的各种效果

在剧场和街上巡回的时候，可以起到提升自己和队员的能力、获得道具、产生对冒险有利的事件等种种效果。另外，还可以和华击团的成员以及辅助角色们对话，看到有趣的剧情。



←巴黎华击团的总司令古兰玛来访，可以从她那里得到道具。得到这些东西后可以拿回自己的房间里。



与辅助角色对话可以改善关系！



←↑帝都的神原由里(上)和纽约的吉野杏里(左)大家都很熟悉吧。和她们对话可以得到很多好处哦！

ドラマチックダンジョン

サクラ大戦 ～君あるがため～

樱花大战名作变身不思议迷宫
除了冒险人际关系依旧很重要

NDS	世嘉	2008年2月21日
	RPG	1人/5040日元
樱花大战 因为有你		容量未定

SEGA名作《樱花大战》系列这次在DS上变成了迷宫冒险游戏，但是作为本系列的特色，主角和队员以及其他角色的“关系”依旧是重点内容。在开始冒险前，主人公大神一郎和大河新次郎与队员们的对话发展剧情和即时输入反应的“LIPS系统”依旧健在，这也是玩家们最为关注的内容之一。



→在巡回时来杰密妮的房间她的爱马拉利也在这里吗？不知道大河新次郎和她的关系怎么样了，应该很不错了吧。

本作的概要已经公布！

为了保护和平的都市，秘密部队的队员们与恶势力的抗争贯穿于《樱花大战》系列的始终。本作是这个系列第一次以迷宫RPG的形式出现，以前登场的帝都、巴黎、纽约三支部队同时出现在游戏中。这次的事件与在帝都出现的自称“圣女贞德”的女子有什么联系呢……？



←利用道具和队员们的必杀技攻击，驱除迷宫里出现的怪物，打倒敌人。这和许多迷宫冒险题材的游戏是共通的。

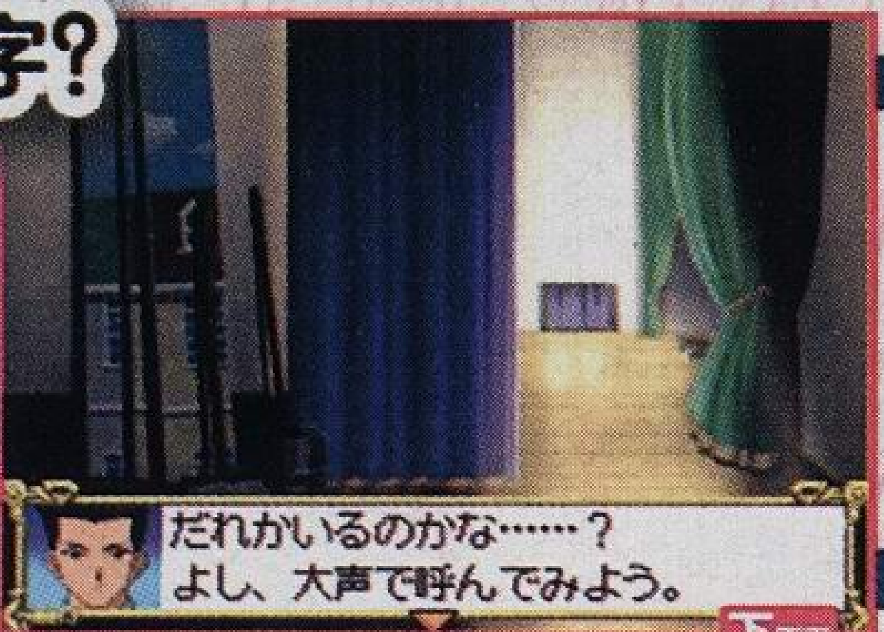


→迷宫里有各种陷阱出现，必须躲开这些危险的东西，才能到达迷宫里的目的地。

李江龙	天啊！为什么想买PSP，我妈总是不投资呢？
读者资料	男，14岁，天津市大港区港西街西运小区中区12号楼3单元102，300280，QQ411120805

该叫谁的名字？

→在帝剧的舞台后面，只要向DS的麦克风喊出要找的队员的名字，她们就会出现。



如果喊真宫寺樱的话？

如果喊玛丽亚的话？

使用麦克风功能召唤同伴们出现





↑→根据针对麦克风喊的内容，会出现不同的角色。

又见浴室事件！



←在系列中男主角"身不由己进入浴室"的情节在DS版照也有这样的事情发生哦。

夜间爵士酒吧！

→在纽约的夜间酒吧里，暂时没有见到任何人，但是在这里听听音乐也可以回复体力和状态。



装备品的强化

→在巡回的时候，可以将获得的装备交给约翰队长和王先生，对装备品进行强化。





←帝都的强化工作是李红兰担当的吗？

要有计划地利用！

NDS版特有的新LIPS系统！

LIPS就是在限制时间之内对出现的选项进行选择，提高队员们的信赖度，这对战斗也有很重大的影响。《樱花大战》系列中出现了各种各样的LIPS，游戏的乐趣也有很大一部分来自这些系统。本作中当然也有新的LIPS出现了，接下来将要对这些LIPS进行公开！

究竟应该选哪个？

↓信赖度与队员们的战斗力有着很大的影响。



↑"究竟哪一个戒指有价值"，有三个答案。



根据选择项的不同 出现的剧情也不同



↑如果选对了答案的话，两个人的好感就会上升。



↑如果不回答，昴的信赖度就会下降，之后就会刻薄地调侃主角。

NEW 触摸LIPS

用触摸笔在屏幕上点击文字，使原先散乱的文字重新组合在一起，拼成一句话。需要注意的是，各个文字的先后顺序很重要，不然的话点出来的就不是一句完整的话了。



←要按照一句话里组合的次序点击屏幕上的字。





→即使在战斗结束之后，触摸LIPS也会出现。到底要选择什么呢？

→之后要按照正确的次序决定文字，答对了的话就可以获得更多好感。

唐如峰	一个晚了的新年祝福：希望我能取得掌机迷的奖品。最好是一等奖。
读者资料	男，15岁，上海市南汇区惠南镇陆路村一组524，201300，QQ791984932

文/GJW



最终幻想EXE

“老师，如果我们被发现了，会被怎么样？”

“我说过，不用怕，有我在，你不是也想知道那个如意泉——呃，我是说，那个似如意泉非如意泉的东西——你不是也想知道它的秘密吗？”她看了看仍犹豫不决的王，又补充说：“别忘了，你现在已经不是自己的脸了，你可以尽情去闹。”

王默默点了点头，继续和老师往前走。

“你真会开玩笑，莱芙拉琪，”忍术办公室中，另一位忍术教师西茜·莱克斯多正在与艾尔丹交谈，“你其实肯定也认为那些白痴学生根本不配上学！”

“太对了！让那些狗屁学生吃奶去吧！”艾尔丹拍了一下桌子。

紧接着，办公室中发出一阵刺耳的笑声。二人在潜行的同时，只好紧紧捂住耳朵。

“那两个混蛋！”王抑制不住内心的愤慨，小声骂道，“真不知道她们是怎么通过求职面试的！”

“千万别这么说，她们可是非常优秀的。”卡特利尔老师竖起手指，示意王安静，“至少是在忍术教育方面……”

二人很顺利地通过了十几个大办公室门口，只剩下最后一个了——“骑士教育办公室”。

“走吧。”卡特利尔老师斩钉截铁地说。

趁办公室里所有教师的视线都不停留在门口时，卡特利尔老师拽着王“嗖”地窜了过去。过



第四回 寻找的人们

王和卡特利尔老师疾走于楼道之间。他们的步子很小、很轻，但速度很快。楼道中空无一人，只有隔墙的教室中明亮的灯光和里面学生的嬉闹声。他们尽可能压低步子，以免被任何人发现——因为他们还记得自己在违反校规。火辣辣的阳光透过玻璃，照在他们的脸上。王不知道老师是怎样的，但他已经大汗淋漓，不知这是由于中午炎热的气温还是由于不可名状的心情所形成的。

“或许……两种都有吧。”王想到这里，自言自语起来。

“你说什么，王？”卡特利尔老师轻声喘着气，好奇地问道，“是不是紧张了？没关系，有我呢。”

王像是得到了一点安慰，“谢谢您，老师……”

两人继续走着，连声音都不敢出——因为前面就是高级领导办公区，比较难应付的高级教师都聚集在那里。两人走到办公区附近时，王突然停住了，轻轻揪住老师的衣角。

吴冬琦 玩过大蛇，终于从MHP的恶梦中脱出了，谁让俺技术那么差！
读者资料 男，24岁，广州市天河区沙河燕塘企业32栋503，510507

后，二人都大大松了一口气，直起了腰，继续轻声阔步向他们的目标走去。

“咦？刚才好像有人从门口溜过去了。”骑士教育办公室中的菲尔放下杯子，迅速向其他教师说道。

“哼哼，不管他们是谁……那可够傻的。”另一位精神术教师克拉斯托·玛利安琦笑着说，“你是不是看错了，岚狄尔帕？”

“我的眼睛不会差到那种程度，克拉斯托。”菲尔放下他的杯子，站起了身，“我想……我还是去看看吧！”

王和卡特利尔只是在向前前进，却没有注意到菲尔的影子正在悄然接近……小心了！

同一时刻，林就没那么幸运了，他被神秘的如意泉送到了一个可怕的洞窟。那里一片黑暗，几乎没有亮光，只有洞壁上的光藓能够给予一点点光亮。最为可怕的是，那里的怪物一点也不友善，见到人类就大开杀戒。

“天哪！我要是不会白魔法，早就被干掉了。”林在黑暗中摸索着前进，心有余悸地听着后面追赶着的怪物的声音。

可是慢慢的，林的MP就要消耗完了，无法再长期用白魔法保护自己。他几乎要绝望了，只能漫无目的地向前跑去，期待着有人来救他。虽然他明明知道，没人愿意来到这破地方。

洞窟越来越黑，黑暗吞没了林的微薄希望，林在黑暗中跌跌撞撞，神秘的地形和凶残的追兵让他心神不宁。那前面的未知事物无形地牵住了他的好奇心，他在黑暗的引导下向这黑暗的深处前进。

“阿杰……阿杰……你在哪里……”洞窟的更深处发出一个男孩微微的声音，“过来……到我身旁来……”

迷茫中的林似乎看到了一线希望，仿佛洞窟深处的无限黑暗中闪出了一丝光明。虽然只是闪烁了一下，但他还是愿意去捕捉它，捕捉那一丝希望、一丝光明。他努力地向声音的方向奔去，不管是碰上墙，还是被地上的石头绊倒，都无法影响他的决心。他气喘吁吁地奔走而去，为了从恐惧中解脱出来。

人类朋友，我来了……

“那东西到底在哪里，王？”卡特利尔老师跟着王疾走，心中不免有些担忧，“你确定没记错？”

“当然，老师。”王有气无力地回答，又突然用手指着前面，“对！就是那儿！我就是从那里站起来的！”

前面有一个清洁工，正在用低级炼金术从地板上清洁着什么。看她那卖力的样，就让人很同情。

“坏了！”卡特利尔老师冲了过去，停在清洁工面前，“抱歉，请你快点停下来，在你这些‘污渍’中有重要的东西！”

“可是……刚才菲尔先生说这里有脏东西，叫我来打扫。我要是完不成任务……”那个清洁工有些迟疑。

“不要说了，我也是这个学校的教师！这样……”卡特利尔老师毫不迟疑地把钱塞到了清洁工手里，“你快回职工宿舍吧！”

那人没有说什么，慢吞吞地走了。

“可是老师，那是您的钱。”王有些不太好意思。是啊，卡特利尔老师对他是多么好啊！“真是太不合适了。”

“没关系，王。”她指了指即将被清除的那摊水，“差一点就完蛋了，我这也是一种补救吧。”

王更不好意思了，低下了头。

卡特利尔老师轻轻蹲了下去，伸出了食指，点了一下那摊水。他把沾湿的手指举到眼前看，不禁皱了皱眉。

“比一般的如意泉黏一些，还有点凉……”她若有所思地说，“真神奇，咱们还是先把它的特点记下来吧，以后再请教校长，王。”他又拿出了一本《教师笔记》，用笔在上面记下什么。

“老师，水里还有张破烂的字条！”王惊叫道，同时急忙把那张纸拿了出来，“唔嗯……”

“怎么了？”卡特利尔老师转过身来，好奇的眼光看着王手中的那张字条，“念来一听吧！”

“咦？”王用颤抖的声音说，“这……这是……”

（未完待续）





口袋妖怪剧场版十周年纪念特辑

豪华16开别册 + 2DVD + 1CD

DVD A碟：年度超热门剧场版《迪亚鲁卡VS帕鲁奇亚VS黑啸灵》剧场版正片！未知的小精灵？敌人还是盟友？大人气剧场版精彩收录，给你答案！2007年度剧场预告片全收录！剧场版资料设定集！

DVD B碟：剧场版10周年纪念总力回顾特辑！1998年～2007年全部剧场版精彩影像收录！官方解读口袋妖怪电影历史的秘密！精彩收录：超梦的逆袭/洛奇亚的爆诞/结晶塔的帝王 /雪拉比穿越时空的遭遇/水都的守护神/七夜的许愿星 /裂空的访问者/梦幻与波导的勇者/沧海的王子/迪亚路加VS帕鲁基亚VS暗啸兽

CD碟：24首剧场版经典曲目全数收录！特别收录《Together2007》及《夏でSUKA？》！过去十年的音乐记忆都在这里！

3月15日隆重上市

超值定价：19.8元

完全修订版

加印啦！创记录的第七次印刷

●PSP系统固件特性说明，从1.5版本到3.71版本破解历史要点详解。●3.71 M33自定义固件刷写教程，老版PSP 1.5核心固件补丁安装方式,新版PSP潘多拉电池制作使用方式，双用刷机电池改造流程。●最新3款视频转换软件使用方法,完全支持HAVC 720*480分辨率格式转换。●ATRAC3 Plus格式音频最终转换教程。●最强电子小说软件ereader 2.0初级测试版光盘收录和漫画工具使用方式。●经典网络设置方式，通过无限网络下载新游戏内容方式，Xlink KAI上网联机游戏教程。●3.71 M33直接播放UMD Video ISO视频方式，新版PSP使用USB线视频输出教程，大学英语4、6级智能学习软件使用流程，新版PSP无需USB连接的充电补丁说明等各种趣味软件……等等！

3月15日隆重上市

超值定价：19.8元

全面接受邮购



DVD-ROM

邮购请注明“PSP奥技修订” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收） 查询电话：010 64472177 / 64472180 邮编：100011 邮购免收邮资

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

口袋迷精华本2

■定价：24.80元　上市热卖中



《口袋迷11》本次全面升级改版，更加精美的版面设计，更加丰富的内容安排，同时本期豪华和普通版分别赠送限定毛巾一条，同时还有大图鉴收藏帖赠送，绝对物超所值。豪华版捆绑剧场版漫画更加精彩，值得珍藏。

口袋迷（11）

■定价19.8元(豪华版29.8元)　上市热卖中



机战迷的专门志第四辑即将发售啦！本次有多篇大型专题奉上，并新开多个全新机战专栏，保证你大呼过瘾。更豪华更精彩，不能错过！

机战FAN 4

■定价：19.80元　上市热卖中



广受读者期待的标准掌机典藏系列最新版终于登场了。PSP版超厚读本配合双DVD，将一年来该平台的经典游戏彻底收录。书中包括珍藏图鉴，典藏攻略，软硬件实用指导，实用问答等，值得收藏。

PSP标准掌机典藏

■定价：22.80元　3月20日上市



NDS版超厚读本配合DVD，完全收录一年来该平台所有值得收藏的游戏内容，书中包含了所有主流游戏信息，集购买实用为一体，大图鉴游戏数量超过400款，游戏攻略及小说更是不可错过！必备！

NDS标准掌机典藏

■定价：19.80元　3月20日上市



口袋妖怪剧场版十周年纪念来了！本书为三碟超值装，双DVD满载最新剧场版正片及十周年纪念特典影象，精选剧场音乐集更是不能错过的收藏珍品。

口袋的魅力(十周年纪念)

■定价：19.8元　3月15日上市



冬末春初，在春节和情人节的余温寥寥之季，SoCooL又如期而至。牛仔品牌齐鼓上阵，温情放松春季精品。还有极其丰富的潮流资讯等你来追！请仔细check！

SO COOL 2008年第(3)期

■定价：15元　上市热卖中



为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价：19.8元　接受邮购



终极奥技再加印啦！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。

PSP终极奥技(修订版最新加印)

■定价：19.8元　3月15日上市

电子游戏软件

2007年第7～24期	9.80元
2008年1、2、3、4、5、8、9期	9.80元
2008年(6-7合刊)	15.00元

电子天下·掌机迷

2007年第18～24期	8.80元
2008年第1、2、3、4期	8.80元

动感新势力

41、43、44、48～62期	9.80元
48～50、53、56～62期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～12期	15元
2008年1、2、3期	15元

PSP终极奥技(修订版最新加印)(新)	19.80元
口袋的魅力(口袋妖怪十周年纪念)(新)	19.80元
PSP标准掌机典藏(新)	22.80元
NDS标准掌机典藏(新)	19.80元
口袋迷11普通版\豪华版(新)	19.80\29.80元
机战FAN(4)(新)	19.80元
口袋迷精华本2(新)	24.80元
NDS终极奥技	19.80元
口袋迷9普通版\豪华版	19.80\29.80元
口袋特训营	18.00元
机战FAN(2)(3)	19.80元
动新琥铂MTV	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

掌机迷 POCKET GAMER DVD内容导读







◆影像部分

怪物猎人宣传影像
浮游演示影像
野比与绿巨人传
重生传说宣传影像
LUX-PAIN最新影像
战神 HARD难度
BOSS战（上）

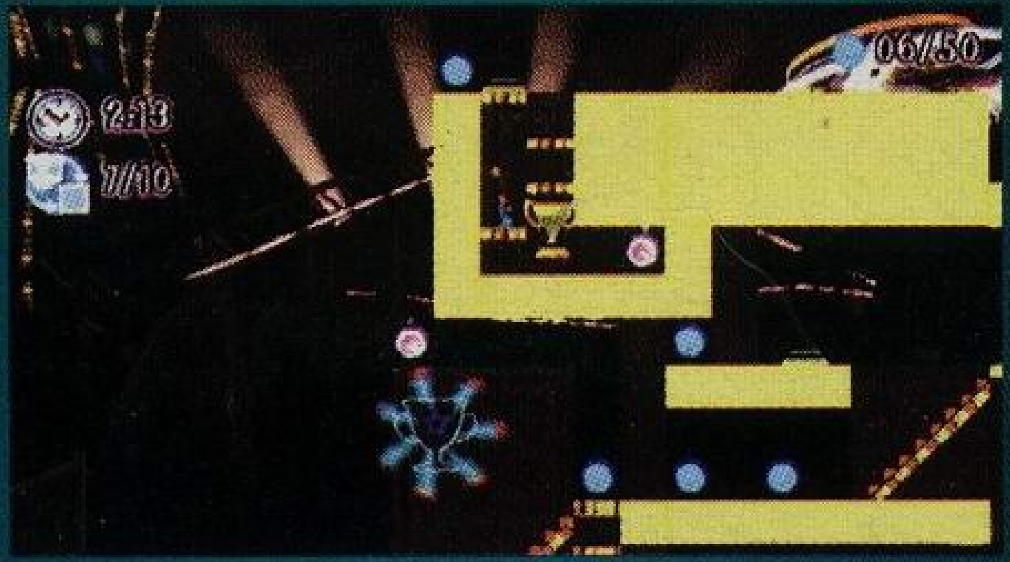
◆PC部分使用方法

把光盘放进PC光驱，在光驱盘符上点右键打开，然后进入PG文件夹中，里面就是PC部分的内容了。光盘中部分软件需要用WINRAR解压打开。



◆PSP当期游戏推荐

战神 奥林匹斯之链
勇者别嚣张汉化版
压缩空间
我们的块魂 美版



本次怀旧游戏附送了空间解谜游戏《压缩空间》和《我们的块魂》美版。另外还有《勇者别嚣张》的汉化版，大家可以在中文的环境下体验一下这款创意作品了。





◆NDS当期游戏推荐

数码宝贝冠军赛
牧场物语 闪亮的太阳和伙伴们
上帝也疯狂DS
网球王子 抽击 国王版
灵光守护者
赤川次郎悬疑事件
刑警J.B. 杀人俱乐部
★汉化游戏
纯真传说 汉化版

◆编辑附送

音乐推荐
灵光守护者原声
图片壁纸
编辑精选图片壁纸








游戏 漫画 小说 模型 一网打尽！所有机器人在这里集结！
四度冲击
最强机战高达专门志
机战FAN
Vol.4
15th SRW
卷首特辑
高达世界的思想与理念
新年大盘点
机战对高达
热门游戏彻底攻略
机战OGS外传
SD高达G世纪 魂
重磅出击
超级机器人历史/传说巨神伊甸王
超兽机神段空我/战斗机器人扎本古鲁
超值赠送
VCD
机战最热动画总收录
经典原声唱片一并收入
机战海报
随书两款附送
www.srwfan.com
超值定价
19.8
献给喜欢机器人的你！机器犯的第一选择
第一、二、三辑还有少量库存，
全面接受邮购！
快加入我们的行列吧！
机战FAN
DVD
全国上市热卖中!!
邮购请注明“机战4”（邮购免收邮资）
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部收
邮编：100011 联系电话：010-6447 2177/2180


口袋迷
POKéMON FAN
ポケモン 精华本 2
《口袋迷》第6辑 — 第10辑 精彩内容全面修订整理！新年终极收藏！
新春大礼
接受邮购
全国上市
热卖中!!
24.8元
超值定价
邮购请注明"口袋精华2"(邮购免收邮资)
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部收
邮编：100011
联系电话：010-6447 2177/2180
赠 官方十周年纪念终极音乐大碟
口袋迷
POKéMON FAN
10周年经典音乐集
ポケモン精华本 赠送
400页重磅大餐
口袋迷年度必藏特辑！超豪华大享受！
第六辑至第十辑经典文章全部重新制作，全新版式全新效果全新感受！
口袋妖怪时暗探险队流程攻略 / 珍珠钻石恶搞攻略之寻找神奇兽之旅 / 选美竞技赛全技能 / 口袋妖怪历代游戏BUG / 珍珠钻石全宠捕获指南 / 珍珠钻石四天王及冠军队伍赏析 / 美图共赏相与析 / 口袋妖怪形象设计和图鉴研究学 / 神兽走场秀 / 西麻百家讲坛：杂论猫科动物 / 口袋邪恶组织 / 钻石珍珠新增特性效果分析 / 口袋妖怪各系战术杂谈 / 各系相关战术杂谈之水火草 / 口袋妖怪全宠战术之红绿金银篇 / 口袋DP修改器教学 / 宠物小精灵特别篇全解 / 10周年剧场剧情放送 / 小智激战对战开拓区 / 口袋妖怪官方周边 / 晚月之殇……等等精彩内容，满满的四百页让你看过瘾！口袋迷必须拥有的大特辑！
同时有超过100页的全新文章收录！口袋迷编辑部超值打造！